Enigma

MENSILE - ANNO VIII - NUMERO 67 - SETTEMBRE 1995 - LIRE 12.000

# AMIGA RUN

67

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA ALL'AMIGA. CON DISCO PROGRAMMI PD



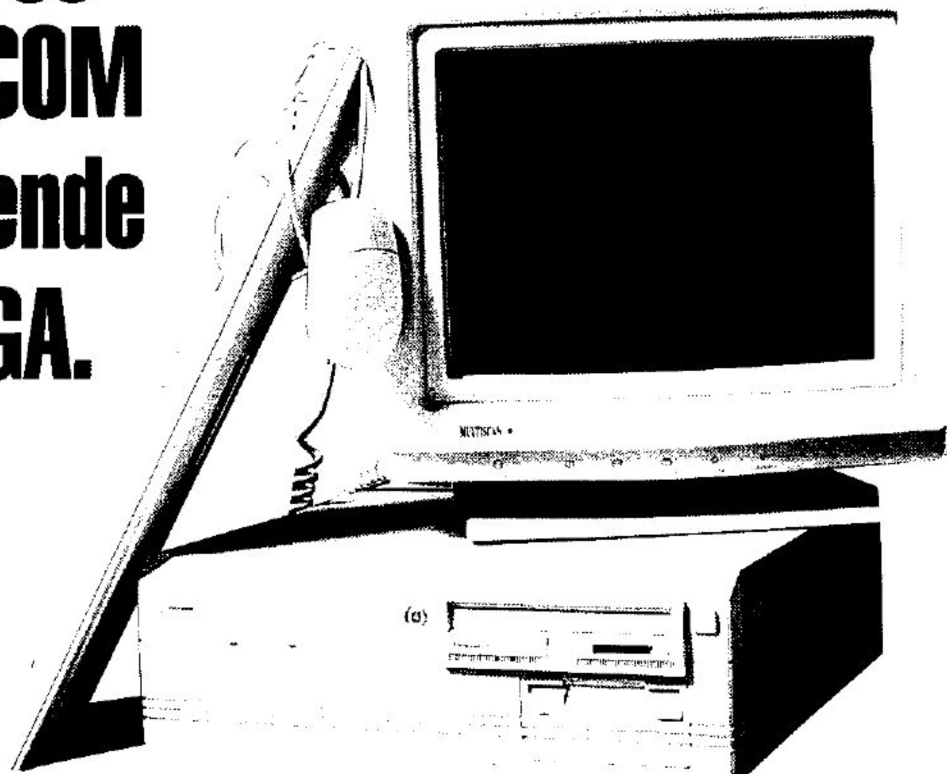

# IL MONDO DI REAL 3D v3.0

CD-ROM: Light-ROM e Network CD - SPECIALE: Doom per Amiga?
HARDWARE: Squirrel SCSI - A PROPOSITO DI: Programmi TSR
GAMES : Pinball Illusion, Mortal Combat II, KingPin, High Seas Trader
DATABASE: Final Data 2 - MUSICA: E-Z FM Synth
DIDATTICA: Programmazione di home page in HTML (II)
DIDATTICA: Programmazione Amiga in "C"
SOFTWARE BE-BOP: Lightwave e FTP Internet
TELECOMUNICAZIONI: AMosaic v1.4, Termite, Modem 28.800

Su disco:
Software
Shareware
+
Listati

Enigma Amiga Run è un periodico GR Edizioni S.r.l. Viale Espinasse 93 20156 Milano - Reg. Trib. Milano n° 35 del 25/01/1988 - Distributore ME.PE - V.le Famagosta, 75 - Milano - Spedizione in abb. postale gruppo /50 - Direttore Responsabile: Gianluigi Zanfragnini

# 30 maggio 1995:
# La ESCOM riaccende l'AMIGA.

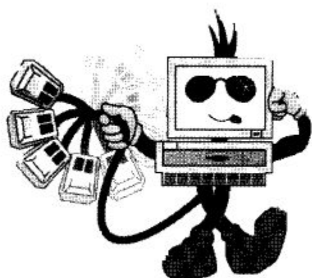



# 21 settembre 1995:
# Enigma Amiga Run riaccende il tuo Amiga.

## Nel numero di ottobre
# IN REGALO IL CD AMINET 7




## Oltre 1 Giga di software shareware per AMIGA



# editoriale

## E se ci mettessimo il CD?

Abbiamo lanciato una nuova sfida. E quando una rivista realizza un grande sforzo chi ci guadagna è sempre il lettore. Lo sforzo editoriale di cui stiamo parlando non è presente in questo numero ma è il caso di cominciare a parlarne ora. Enigma Amiga Run di Ottobre uscirà in due versioni. La prima al solito prezzo di lire 12.000 e la seconda a lire 15.000 con un CD allegato. Potevamo prendere e masterizzare un CD con qualche programma e molto materiale inutile. Abbiamo preferito regalarvi e regalarci un prodotto già di per sé valido. Questo prodotto è Aminet 7. Urban Müeller ha realizzato appositamente per Enigma Amiga Run una versione della sua famosa collezione shareware. Una versione che contiene anche molto materiale proveniente dalla redazione. Materiale come: immagini, oggetti 3D, documenti, e alcuni numeri arretrati di Enigma Amiga Disk in formato DMS (compresso).
Questo numero di Settembre non ha il CD ma è comunque denso di novità. Ben due speciali. Il primo dedicato alla telematica e in parte ad Internet, il secondo al texture mapping e a tutti i tentativi di clonare Doom su Amiga. Il sommario vi segnalerà il restante lavoro estivo della nostra redazione. Noi ora (è il 20 luglio) possiamo andare in vacanza senza rimorsi, consapevoli di aver "sfornato" un altro numero del giornale dedicato ad una macchina che prima non c'era e che oggi torna prepotentemente d'attualità.

***Michele Iurillo***
*yuri@skylink.it*

# Enigma AMIGA RUN

# SOMMARIO





## CDTV - CD32 - CDROM



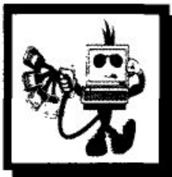


## BE-BOP






## SPECIALE TELEMATICA





## GRAFICA



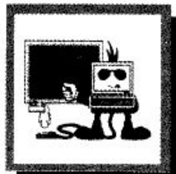


## A PROPOSITO DI



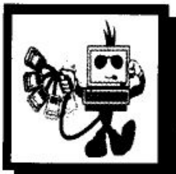
# SETTEMBRE 67

## DIDATTICA



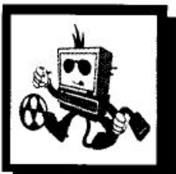


## SPECIALE TEXTURE MAPPING





## ENIGMA GAMES GALLERY





## DATABASE



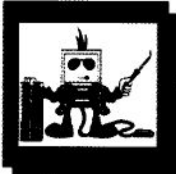


## MUSICA





## HARDWARE









**Direttore responsabile:**
Gianluigi Zanfagnini
**Capo redattore:**
Michele Iurillo - Email: [illegible]
**Redazione di Milano:**
Luigi Callegari, Francesco Ciciani
Emil Abrascia, Gigi "Idas" Beltrame
**Redazione di Londra:**
Salvatore Sirio, Vincenzo Morra
**Hanno collaborato:**
Alessandro Tasora, Andrea Rieger,
Giuseppe Ligorio, Marco Milano,
Maurizio Bonomi, Stefano Boffani,
William Molducci,
Valentina Ciciani (testi), Marco Amato,
Roberto Roberti, Paolo Griselli
Marco Amato
**Pubblicità:**
Giorgio Ruffoni - Marco Fregonara
Michaela Carboni
Tel. (02) 38 01 00 30
**Segreteria:**
Valentina Ciciani
**Ufficio abbonamenti e arretrati:**
Sergio Monnas
**Distribuzione:**
Messaggerie Periodici V.le Famagosta, 75
20142 Milano Tel. (02) 89 59 21
**Impaginazione:**
Patrizia Fregonara, Emanuele Re, Michele Iurillo
**Stampa:**
I. Sigraf - via [illegible] 14 - 24024 Calvenzano (BG)
**Fotografie e Mastering Disk:**
Luigi Callegari
**Realizzazione copertina:**
Alessandro Tasora (immagine),
Michele Iurillo
**Progetto Grafico:**
Francesco Ciciani, Michele Iurillo
Antonio Marangi, Luca Forte
**Clip Art:**
Alberto Geneletti
**"Enigma Amiga Run" è un mensile edito da G.R. Edizioni S.r.l.** Via Espinasse, 93 - 20156 Milano
Registrazione del Tribunale di Milano **N.35 del 25/1/1988 - Redazione di Milano:**
Viale Espinasse, 93 20156 Milano Tel. (02) 38 01 00 30
**E-Mail:** 72324.1174@compuserve.com
**URL: http://www.skylink.it/ear/main.html.**



Chiuso in redazione il **07/07/1995**




# La posta dei lettori

*a cura di* ***Luigi Callegari, Michele Iurillo*** *e* ***Giuseppe Ligorio***

## Verso il futuro

Sono un ragazzo di diciassette anni possessore di un Amiga 1200 con hard disk da 428 Mbyte ed una stampante HP 500C, con qualche domanda da porvi.

1) In un futuro non molto lontano vorrei acquistare una scheda acceleratrice per il mio stupendo computer e sono indeciso tra una Blizzard 1230 III e la TQM 1250, mi potreste dare un consiglio? O è forse meglio aspettare i nuovi modelli Escom/Commodore se mai usciranno?

2) Dove posso trovare la documentazione sul linguaggio dell'Installer Commodore, se esiste?

3) I dischi non Dos si possono vedere in qualche modo da Workbench, visto che esistono gli Installer per certi giochi che sono in formato non DOS?

Mi piacerebbe anche vedere la versione di MAXON TOOLS su un disco in uno dei prossimi numeri e se esiste un importatore di questo programma e di tutti i prodotti MAXON.

**Stefano Ceccato**
**Padova**

*Diamo subito le risposte.*

*1) Non abbiamo provato le due schede che lei cita, pertanto non possiamo darle un consiglio. Sulla carta, sono prodotti affidabili.*

*2) La documentazione completa sull'Installer della Commodore è reperibile insieme al programma stesso negli archivi di pubblico dominio.*
*Se lei ha un modem ed accede ad una buona banca dati Amiga, lo trova facilmente.*
*Oppure se ha un CD-Rom, dovrebbe acquistare una raccolta di software di pubblico dominio per Amiga su CD-Rom, insieme al programma eseguibile troverà anche tutta la documentazione originale.*
*Di meglio non si può fare, visto che Commodore non esiste più ed Escom non ha ancora attivato un servizio assistenza agli utenti finali di questo tipo.*

*3) La domanda è un poco confusa: se il disco non è in formato MS-Dos, né AmigaDOS, non può essere gestito dal Workbench standard 3.0 di Amiga 1200.*

*I prodotti Maxon non sono importati in questo momento in Italia. Ma in futuro potrebbero esserci importanti novità.*

## SCRIVETECI!

Questo spazio è a disposizione di tutti i lettori che volessero porre quesiti tecnici, esprimere opinioni sulla rivista o sul mondo Amiga. La redazione si riserva il diritto di condensare il testo delle lettere senza alterarne il significato. Scrivete a:

***ENIGMA AMIGA RUN***
*Rubrica della posta*
*Viale Espinasse, 93*
*20156 Milano*

Se avete un modem potete contattarci con un Email:

**72324.1174@compuserve.com**
**yuri@skylink.it**

Siamo anche raggiungibili in WWW:

**URL: http://www.skylink.it**

## MS/DOS per Amiga!?

Ho saputo che la famosissima Microsoft aveva progettato e realizzato un MS-Dos per Amiga.
Vorrei sapere quanto costa e se è possibile utilizzarlo con un Amiga 500 con 1 Mbyte senza hard disk.

**Gabriele Ramacciani**
**Viterbo**

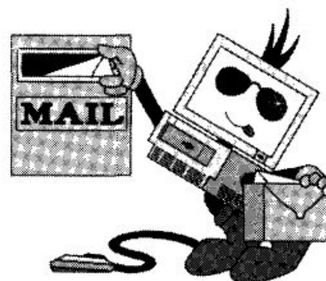
*Forse lei ha fatto un poco di confusione. La Microsoft ha realizzato il primo AmigaBasic, per Amiga 1000 e Kickstart 1. X, famoso per la sua inefficienza. Successivamente, sia la Commodore sia altre case hanno diffuso dei prodotti che consentono di emulare l'ambiente MS-Dos su Amiga; di questi sistemi, i migliori sono basati su schede hardware che, montando un processore Intel e apposita circuiteria, consentono effettivamente di fare girare applicativi scritti per Ms-Dos con pochi problemi. In generale, questi sistemi non richiedono un hard disk, ma il loro costo è abbastanza elevato, perciò è preferibile pensare di acquistare prima un hard disk, sicuramente molto più utile anche lavorando con AmigaDOS.*

## Esperienze negative

Vorrei raccontarvi la mia esperienza negativa avuta con la ditta Hardital di Milano, che mi pare abbia dimostrato un'assoluta mancanza di serietà. Nel gennaio di quest'anno decido di acquistare presso la Hardital la scehda accelratrice Power Changer per il mio Amiga 3000: prima di effettuare l'ordine, chiamo tre volte la loro hot line (alla quale fa capo il signor Bianco) per accertare eventuali problemi di incompatibilità della scheda con la mia configurazione (2 HD SCSI, scheda Picasso, 8 Mbyte, OS 3.1) il quale mi assicura che non ci sono problemi di sorta. Presento allora l'ordine telefonico direttamente al signor Bianco e puntualmente, dopo circa una settimana, mi arriva la scheda. Cominciano subito i primi problemi: alcune saldature nella parte sottostante destra del circuito stampato vanno a toccare lo chassis dell'Amiga e, non riuscendo altrimenti, sono costretto a piegare lo stesso per inserire correttamente la scheda. Terminata comunque l'installazione, accendo l'Amiga e resto allibito: non vengono più riconosciuti i 2 hard disk, la memoria Fast non esiste più ed il SysInfo mi segnala prestazioni da Amiga 500 rallentato. Dopo avere ricontrollato tutto più volte, chiamo la hot line per chiedere aiuto ed il signor Bianco con la massima ntauralezza, mi che che, per il corretto funzionamento della scheda, devo necessariamente sostituire il chip SuperDMAC con la revisione aggiornata (eppure, nelle telefonate precedenti l'ordine, mi era stato assicurato il perfetto funzionamento del tutto). Mi dice inoltre che momentaneamente il chip non è disponibile; alla domanda sul perché lo stampato tocca pericolosamente lo chassic, mi viene risposto che il problema non sussiste e che al massimo si tratta di qualche decimo di millimetro! Dopo un rapido giro di telefonate in tutta Italia, nuova delusione: il chip è introvabile. Chiamo nuovamente il signor Bianco che, seccatamente, mi dice che il chip è in arrivo dagli USA, che non può essere preciso né sulla data di consegna né sul prezzo e che da qui in avanti mi devo rivolgere all'ufficio vendite e non più a lui. Faccio presente che il chip è inutilizzabile e, dopo un paio di giorni di telefonate a vuoto, riesco a sapere che il chip è in arrivo e che il prezzo non sarà inferiore alle 250.000 lire. Considerata la non indifferente spesa aggiuntiva, sommata alle 690.000 lire già spese e la oramai scarsa fiduci che riponevo nell'Hardital, hoi deciso di rispedire la scheda dopo quattro giorni dal suo arrivo, tramite pacco dove spiegavo il reso e chiedevo il rimborso della spesa pagata. Dopo un paio di settimane mi vedo restituire, senza alcuna comunicazione preventiva, la stessa scheda gravata di 18.000 lire di spese postali. Ovviamente ho respinto il pacco, meravigliandomi dell'assurdo comportamento della ditta. Ho inviato altre due raccomandate A. R alla Hardital, pregandoli di soddisfare la mia richiesta di risarcimento, specificando che avevo reso la merce nei tempi e nei modi previsti dalla legge che regola la vendita per corrispondenza ma, a tutt'oggi, dopo circa cinque mesi, non ho ricevuto alcuna comunicazione né scritta né telefonica od altro.Mi sono dunque deciso a scrivervi, sperando che un'eventuale pubblicazione di questa mia possa almeno mettere in guardia altri "potenziali incauti clienti".

**Aurelio Marsili**
**Civitanova Marche**

*Se dobbiamo assumere la buona fede del nostro lettore, non abbiamo molto da dire. Siamo naturalmente a disposizione dell'Hardital per pubblicare eventuali precisazioni. Ci permettiamo di suggerire al nostro lettore di adire le vie legali, o presentare denuncia alle autorità per truffa o per violazione della Legge sulla vendita per corrispondenza, se persistesse il comportamento ingiustificabile della società Hardital..*



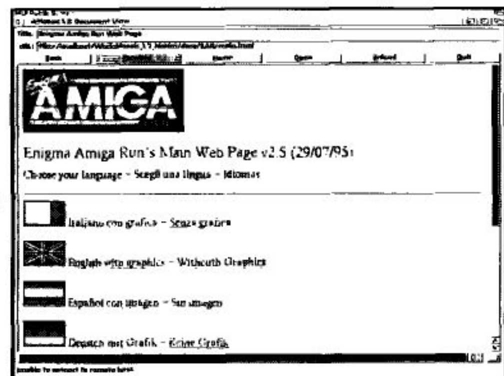

## Disponibile la versione 2.5 della pagina WEB di EAR

*di* ***Michele Iurillo***

Da fine agosto la pagina Web di Ear è stata aggiornata. Tra le modifiche effettuate da Michele Iurillo e Maurizio Bonomi c'è un miglioramento generale dell'interfaccia e l'aggiunta di pagine in francese e in tedesco (per gli amici della Amiga Technologies). Sono stati aggiunti numerosi articoli e dopo pressanti richieste ora è possibile evitare le pagine grafiche (riducendo i tempi di attesa del 40%). La grafica rimane disponibile per chi ha server un po' più veloci o una migliore connessione al World Wid Web. Sono state aggiunte anche altre immagini alla gallery e nuovi ed interessanti link divisi per categoria. Ricordiamo che tutte le pagine Web sono state realizzate direttamente con Amiga e testate con Mosaic e Netscape (Mac e PC).

L'inidirizzo URL è:

*http.//www.skylink.it/ear/main.html*




*La nostra Email è:*

*yuri@skylink.it*

Per informazioni per la realizzazione di pagine WWW:

***Enigma Amiga Run***
*c/o G. R. Edizioni*
*Viale Espinasse. 93*
*20156 Milano*
*Tel. (02)38.01.00.30*
*Fax. (02)38.01.00.28*

# Novità dal mondo Amiga




*a cura di* ***Michele Iurillo***

La Optonica ha messo sul mercato interessanti prodotti per Amiga. Vediamo quali:

- Infonexus (già provato su Enigma Amiga Run) è un file-manager a la Directory Opus. È di questi giorni la notizia sul rilascio della nuova versione.

- Datanexus è un potente e configurabile sistema per l'archiviazione dei file di ogni tipo. È semplice da usare e permette di archiviare documenti, musiche, animazioni (anche CDXL). La programmazione e l'uso degli script permette di utilizzare questo prodotto per ogni tipo di progetto di archiviazione e ripristino dati.

- Simpatica2 + VTL
Simpatica permette di realizzare sequenze di immagini a 24 bit per la realizzazione di filmati. Un prodotto di grande affidabilità riservato ad utilizzi professionali.

- Interplay
Interplay è un prodotto davvero unico per Amiga. Appositamente realizzato per lo sviluppo su CD32. Con questo programma sono stati realizzati i titoli che hanno dato una certa notorietà alla Optonica.
Ricordiamo: Insight Technology e Insight Dinosaurs.

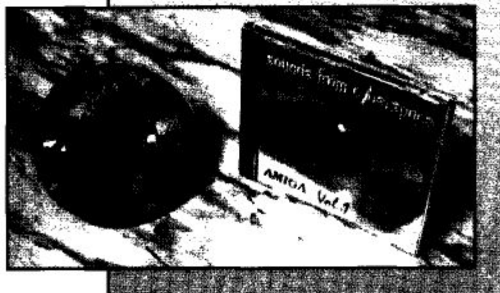
Per maggiori informazioni contattare direttamente:

***Optonica LTD***
*1 Theterrace*
*High Street*
*Lutterworth*
*LEICS, LE17 4BA*
*England*
*Tel. (0044) 45.55.58.282*

## Un CD... Audio

La Mermaid Technologies ha messo in commercio un CD audio con le migliori performance musicali di Amiga in ambito Techno. La compilation realizzata per lo più con le musiche dei Demo più famosi (come Spaceballs) è disponibile sul mercato per tutti gli appassionati del genere

***Mermaid Tecnologies SRL***
*Viale Campania, 29*
*20133 Milano*
*Tel. (02)70.12.81.66*
*Fax. (02)70.12.81.59*




Dalla Interworks arriva T-Net rendering farm. È un prodotto per realizzare il rendering remoto di forme complesse. È molto veloce e permette di risolvere molti problemi.
Per maggiori informazioni:

***Interworks***
*Professional Network Solutions*
*43191 Camino Casillas*
*Temecula, CA 92592-3714*
*USA*
*Tel. (001) 909 699-8120*
*Fax. (001) 909 699-8279*
*EMail: info@iworks.com*

La Tahoe Software sta commercializzando **Quicktext v2.0**. Si tratta di un altro programma per le presentazioni il cui ambiente di lavoro è molto pratico (ricorda Neobook per PC). Il programma è ideale per la realizzazione di punti informativi e video vetrine. Una versione demo del programma è disponibile su Aminet:

*ftp.luth.se*
*ftp.uni-paderborn.de*
*ftp.skylink.it*

Per maggiori informazioni contattare direttamente:

***Tahoe Software, Etc.***
*PO Box 9236*
*South Lake Tahoe, CA 96158*
*USA*
*Tel. (001) 916 649-8935*

La Oxxi ha rilasciato un aggiornamento per il software di rete **Amiga Novell Client**. L'aggiornamento costerà circa 10 dollari. Il software utilizza "Mac namespace" e molte utilità Novell sono supportate.
Per maggiori informazioni:

***Oxxi Inc.***
*Box 90309, Long Beach,*
*CA 90809, USA*
*Tel. (001)310-427-1227*
*Fax. (001)310-427-0971*

La società inglese LH Publishing commercializza una patch che permette di utilizzare **Pro Draw** (della Gold Disk) senza problemi anche su macchine **AGA**. Per informazioni:

***LH Publishing,***
*3 Gairloch Ave*
*Bletchley, MK2 3DH*
*England*

*(Continua a pagina 10)*

# Tempo di Festival

di **William Molducci**



*Manifesto del "Festival Internazionale Cinema Giovani 1995" di Torino.*

L'autunno da sempre è la stagione in cui si svolgono alcune delle più importanti manifestazioni video mondiali, in particolare segnaliamo la nuova edizione del "Festival Mondiale del minuto" che si caratterizza sia per il fatto di accettare opere realizzate con qualunque tipo di apparecchiatura che produce immagini in movimento, sia per la durata dell'opera; questa non deve assolutamente essere superiore al minuto, tranne dieci secondi per inserire i nomi degli autori. Il festival si svolge a San Paulo in Brasile ed è indispensabile richiedere il bando di iscrizione, i primi tre lavori vincono 500 dollari e sia scuole sia centri culturali possono richiedere di riproporre la selezione, anche nella loro città. Sono accettati tutti i formati video o il CD-Rom, inoltre tutti i lavori verranno inseriti in un apposito CD-Rom (i partecipanti ne riceveranno tre gratuitamente) e nel catalogo ufficiale, e messi on line nella BBs del "Minuto". La manifestazione si svolge nel mese di novembre, per informazioni o richiesta di entry form per il 1996 contattare:

***Agencia Observatorio***
*Rua Professor Rubiao Meira, 50*
*Sao Paulo*
*SP - Brasil,*
*CEP 05409-020,*
*Tel/Fax: (0055)11.85.12.846.*

Dal 9 al 15 novembre si svolge ad Arnhem in Olanda il festival AVE '95 (Audio Visual Experimental), dove da anni lavori realizzati con Amiga (ha concorso anche chi scrive) sono presenti in modo massiccio. Per partecipare o invitare gli scout a visionare direttamente a casa vostra le opere (in videocassetta) durante la prossima estate, contattare:

***AVE - P. O. Box 307,***
*6800 AH Arnhem*
*The Netherlands*
*Tel (0031)26.35.11.300*

Segnaliamo "European Media Art Festival" di Osnabruck in Germania che si tiene dal 6 al 10 settembre: anche qui le opere 3D realizzate con Amiga sono presenti da anni. Questa manifestazione accetta opere su videocassetta, CD-Rom e installazioni; si è segnalata in passato in quanto è stata la prima a realizzare un CD-Rom con tutte le opere partecipanti, le quali vengono compensate con 4 DM al minuto per un massimo di 160 DM.
Per informazioni contattare:

***European Media Art Festival***
*Postfach 18 61*
*D-49008 Osnabruck - Germania - Tel (0049)54.12.16.58*
*Fax (0049)54.12.83.27 - Email: emaf@bionic.zer.de.*

Infine ricordiamo la nuova edizione del Festival Internazionale Cinema Giovani di Torino che, come consuetudine, ospita il concorso "Spazio Torino", le animazioni possono concorrere soltanto in questa particolare sezione, con il vincolo che l'autore sia nato o residente in Piemonte, i primi tre classificati vinceranno rispettivamente la somma di 2.000.000, 1.000.000 e 500.000 lire.
Gli standard video accettati sono VHS, U-matic 1/2", BVU e Betacam, il festival si svolgerà dal 10 al 18 novembre, per informazioni rivolgersi al:

***Festival Internazionale***
***Cinema Giovani***
*Via Monte di Pietà, 1*
*10121 Torino*
*ITALIA*



*"Buccia di mela" immagine realizzata da Francesco Franceschi, autore che ha partecipato a numerosi festival e rassegne.*



*Immagine realizzata da Eva Fontana (insieme a Saverio Spinelli), la più nota artista di computergrafica italiana.*

# Novità in casa Cloanto

di **Michele Iurillo**

Dopo la recensione positiva di Personal Paint e il desiderio di vedere sempre più prodotti dalla Cloanto non possiamo contenere la nostra felicità davanti alle ultime novità della software house italiana.

## Cloanto Personal Suite CD-ROM

Un CD-Rom che contiene Personal Paint, Personal Write, Oxxi Super Base Personal, Personal Fonts Maker 1 & 2, una collezione di 27 Kara font, PNG Toolkit (Portable Network Graphics), mezzo gigabyte di Immagini, Animazioni, Stereogrammi, Fonts Amiga e vari testi.
La differenza tra questo CD-ROM e quelli in commercio sta nel fatto che non contiene i soliti (anche se utili) programmi shareware ma contiene solo software originale. I manuali multilingua sono presenti in formato Amigaguide. La capienza "maggiorata" dei CD-ROM ha permesso di inserire una versione avanzata di Personal Paint e la collezione completa delle animazioni di Eric Schwart (per la prima volta in formato IFF con l'autorizzazione dell'autore).

## Cloanto PNG Toolkit

In un momento difficile per il formato GIF (conteso da Compuserve e Unisys) la posizione di Cloanto è precisa. Il nuovo standard PNG (Portable Network Graphics) sarà supportato da tutti i prodotti Cloanto ma non solo. PNG Toolkit è disponibile sul CD Personal Suite e contiene: alcuni esempi di file PNG, un nuovo e veloce datatype PNG, alcuni script Arexx per la conversione dei file in formato Gif a formato PNG e tutta la documentazione del PNG con listati di esempio.

## La versione 6.3 di Personal Paint

Dopo la versione 6.1 è arrivata la versione 6.3 ma che fine ha fatto la versione 6.2?
Non è mai esistita e si è vista solamente nei bui siti popolati dai pirati della peggior specie. Vediamo le caratteristiche della versione 6.3:

- Primo programma con pieno supporto del formato PNG
- Nuove opzioni per la quantizzazione del colore (una immagine 24 bit viene convertita dieci volte più velocemente di prima)
- Animazione sulle schede RTG (con o senza double buffering)
- Moduli input e output esterni (IFF, PNG, PCX, PBM, Amiga Datatypes, GIF)
- Supporto del formato Anim 5/7/8
- Redo e Undo multipli
- Script Arexx già pronti
- Requester compatibile ASL

Personal Paint è distribuito in Italia da:

***DB-Line*** *(0332)76.72.70*

per maggiori informazioni:

***Cloanto Italia Srl***
*Via G. B. Bison, 24*
*I-33100 Udine*
*Tel. (0432) 54.59.02*
*Fax. (0432) 60.90.51*
*Bbs. (0432) 54.59.05*
*Email: info@cloanto.it*

Nuova versione di **GPFax** per Amiga. La nuova versione 2.347 è disponibile direttamente dalla GP Software per 30 dollari o presso il distributore italiano E. D. E.

***GPSoftware (Australia)***
*Tel. (0061) 736.614.02*

Grandi numeri per Fred Fish, arriva **Fresh Fish v9**. Una confezione con due CD contenenti:

- 626 Megabyte pronti per un utilizzo su BBS
- 227 Megabyte di programmi di utilità
- 94 Megabyte di GNU
- 142 Megabyte di novità
- 49 Megabyte di documentazione e altre fonti di interesse.

Il prezzo dei due CD è di 20 dollari circa. Per informazioni:

***Amiga Library Services***
*610 N. Alma School Road, Suite 18*
*Chandler, AZ 85224-3687*
*USA*
*Tel.(001) 602.491.0048*
*EMail: fnf@amigalib.com*

La bellissima scheda Cybervision 64 (che prima o poi compreremo per provare...) viene venduta con una versione lite di Photogenics.

***Phase 5 digital products***
***(Wolf Dietrich)***
*Homburger Landstrasse 412*
*60433 Frankfurt am Main*
*Germany*
*Tel.(0049)695.488.130*
*Fax.(0049)695.481.845*

C'è un nuovo Web browser per Amiga. Si chiama **WebLink** ed è opera di Jesse Mc Clusky. Il nuovo prodotto supporta HTML 1,2 e 3, NHTML, VRML e Java. Per maggiori informazioni su WebLink consultare la pagina Web.

*http://www.phone.net/~mwb/weblink/overview*

Una nuova versione del software di gestione **Emplant** è stato rilasciato da Jim Drew. Questo upgrade è per il solo software PC giunto alla versione 2.1.

***Utilities Unlimited, Inc.***
*1641 McCulloch Blvd. Suite #25-124*
*Lake Havasu City, AZ 86403*
*USA*
*Tel. (001) 602.680.9004*
*Tel. (001) 602.453.6407*
*Fax. (001) 602.453.9767*
*BBS. (001) 602.453.3909*
*EMail: jim_drew@cryo.rain.com*
*EMail: j.drew2-GEnie*

The Puzzle Factory, dopo numerose richieste, ha rilasciato la versione 6.0 di Resource il disassemblatore più noto per Amiga. Per maggiori informazioni:

***The Puzzle Factory, Inc.***
*Veneta, Oregon- USA*
*Tel. (001) 503.935.3709 (Jeff Lavin)*
*BBS/Fax: (001) 503.935.7883*
*EMail: jlavin@efn.org*

La Digita sta lavorando ad una nuova versione di **Wordworth**. La versione sarà la 4.0 è verrà resa disponibile nella seconda metà di settembre. Per maggiori informazioni:

***Digita International***
*Exmouth, EX8 2YZ - England*
*Tel: 01 395 270 273*
*EMail:*
*support@digita.demon.co.uk*

Scala sta provvedendo allo sviluppo delle nuove versioni di **Scala Multimedia** da fornire insieme ai nuovi Amiga. Le caratteristiche dovrebbero essere simili alle ultime versioni rilasciate. Diversa la manualistica più economica. Per maggiori informazioni:

***Scala AS***
*W. Thranesgt. 77*
*N-0175 Oslo, Norway*
*Tel. (0047) 223.613.38*
*EMail: dag.danielsen@scala.no*
***Amiga Technologies GmbH***
*Berliner Ring 89*
*D-64625 Bensheim*
*Germany*
*Tel.(0049)625.113.092.30*
*EMail: gbo@amiga.imnet.de*

La Soft-Logik ha immesso sul circuito Aminet la nuova patch (3.0h) per il software **Pagestream**. La patch può essere reperita anche su Skylink BBS (0332) 706660. Per maggiori informazioni:

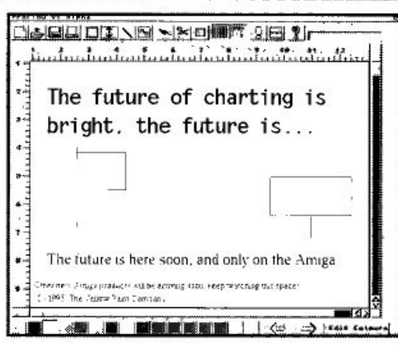
***Soft-Logik Publishing***
*315 Consort Drive*
*St. Louis, MO 63011- USA*
***Soft-Logik Publishing***
*PO Box 3838*
*Ballwin, MO 63022-3838*
*USA*
*Tel.(001)314.256.9595*
*Tel.(001)314.256.9333*
*Fax.(001)314.256.7773*
*BBS:(001)314.256.8971*

Stefan Stuntz sta lavorando alla versione **3.0** di Mui. **Magic User Interface** è una serie di librerie e di utilità per i programmatori che ha permesso di sviluppare moltissimo software in questi ultimi mesi.
Grazie a Mui i programmatori possono concentrarsi sugli algoritmi spendendo meno tempo per la realizzazione dell'interfaccia.

***Stefan Stuntz***
*Eduard-Spranger-Straße 7*
*80935 München*
*GERMANY*
*Tel: (0049) 893.131.248*
*EMail:*
*stuntz@informatik.tumuenchen.de*

## ProFlow

Su Aminet si trova solamente qualche immagine e qualche descrizione sommaria di ProFlow un prodotto dedicato ai diagrammi di flusso. Per maggiori informazioni fate un giro su Aminet (ftp.unipaderborn.de, ftp.luth.se o ftp.skylink.it) e prelevate le informazioni nella directory biz/demo.




# La conferenza ESCOM: parla il legale

*di **Marco Amato***

Per motivi di spazio avevamo omesso qualche intervento alla conferenza Escom-Amiga Technologies del 30 maggio. Uno degli interventi che non avete trovato sul numero di Luglio/Agosto era quello di Ed Goff, rappresentante legale della neonata società.
"Il mio nome è Ed Goff. Sono di Philadelfia e lavoro con Escom e Amiga Technologies GmbH su numerose questioni legate al (ri)lancio di Amiga. Oggi in particolare vi parlerò del discorso licenze. La nostra strategia sarà piuttosto diversa da quella che in passato ha caratterizzato la Commodore. È infatti nostro obiettivo rendere la tecnologia Amiga il più aperta possibile, il che porterà ad allargare notevolmente l'offerta di prodotti e applicazioni da parte di terzi. Grosso modo, la strategia può essere suddivisa su tre livelli:
- Il primo e più ampio è indubbiamente quello delle alleanze strategiche. È nostra ferma intenzione stringere rapporti con partner esterni per meglio sviluppare la tecnologia Amiga. Con questi partner, che potranno essere uno o più nomi del mondo dell'elettronica e della telecomunicazione, intendiamo dare un notevole impulso allo sviluppo di nuove tecnologie, basate in parte su Amiga e in parte su sistemi proprietari forniti dal partner stesso. Purtroppo al momento non siamo in grado di fare i nomi, nemmeno a livello di ipotesi, di questi partner strategici, dal momento che le prime trattative avviate non sono neanche allo stato embrionale; siete comunque tutti in grado di capire che gli accordi che verranno siglati assumeranno la forma di joint-venture, licenze incrociate, condivisione di costi e rischi ecc.
- Il secondo livello di strategia sarà indubbiamente l'implementazione della nostra tecnologia su altri sistemi. È infatti nostra intenzione concedere l'autorizzazione a implementare la tecnologia Amiga su prodotti di imprese terze; un esempio è il caso della Viscorp (vedi Teutonik News di questo numero). Siamo inoltre fermamente convinti che la tecnologia Amiga offra un ottimo rapporto qualità/prezzo per la soluzione di problematiche connesse al settore delle telecomunicazioni e siamo sicuri che questa fattiva collaborazione con le aziende porterà risultati eccitanti e... consistenti!
Nel numero di ottobre troverete gli altri interventi.

# Telecomunicare, telecomunicare

***Questo speciale è dedicato a molti, se non a tutti, gli aspetti della telecomunicazione personale. Un appuntamento itinerante che inizia oggi con qualche nozione sull'hardware e il software tradizionale (modem e terminali) per andare più in là con qualche rete (Internet e Compuserve) per finire con qualche avanzata applicazione (Amitcp, Mosaic e Slip/PPP).***

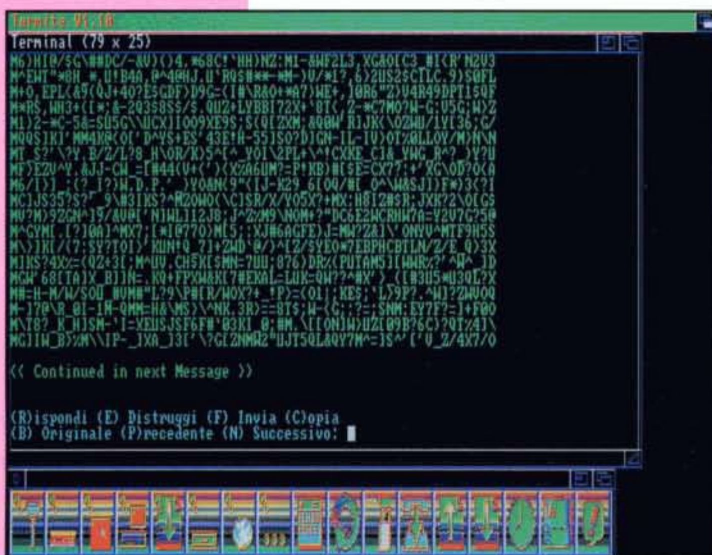



# Fino alla fine della rete

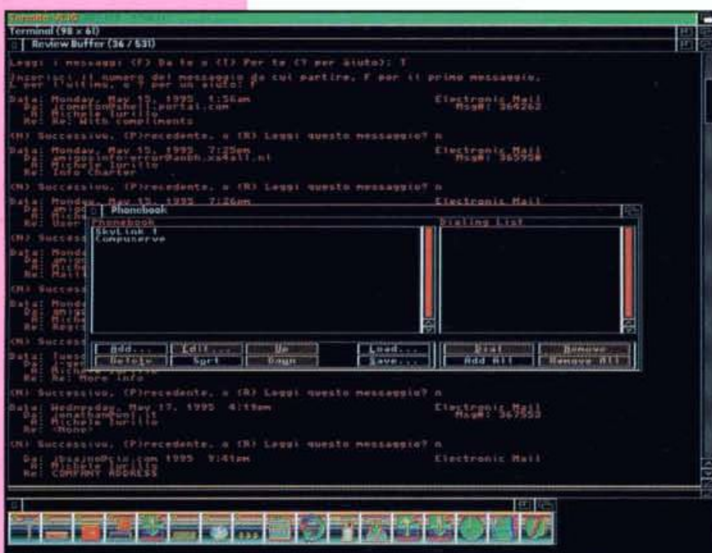
*di* ***Michele Iurillo, Luigi Callegari*** *e* ***Stefano Epifani***

Per cominciare con la telematica bisogna assolutamente procurarsi tre cose: una linea telefonica, un modem e un programma di comunicazione. Per la linea telefonica c'è, ancora per poco, solo la Telecom. Per il modem la scelta dipende dalle vostre esigenze e dalle vostre tasche. Il programma di comunicazione è fondamentale. A questo ci pensa solitamente lo stesso circuito shareware. Moltissimi sono i programmi per le comunicazioni in giro. Il mitico Jrcomm, l'intramontabile Ncomm, il gigante Term e oggi anche un prodotto commerciale: Termite.

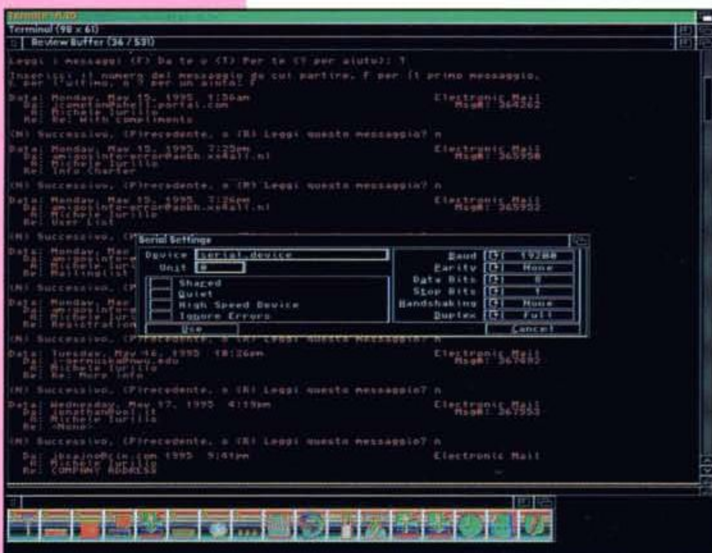
Ci avevano provato la Oxxi e la MSS, quest'ultima casa tra le prime a lasciare il mercato Amiga. Vi ricordate di Aegis OnLine!? O di Diga? Tutti programmi scomparsi sotto l'impietosa azione degli anni. Ne sono passati una decina da quando con il fido A1000 iniziavamo a gironzolare per le prime Bbs amatoriali. Oggi le cose sono cambiate radicalmente e per tenere il passo con i tempi abbiamo pensato di realizzare questo speciale sulla telematica che si svilupperà in diverse puntate. Partiremo con l'analisi




*Un file "Uecodato". Un sistema per spedire software direttamente con l'Email.*




*Il phonebook di Termite della Oregon Research*




*Ecco come Termite controlla i parametri della porta seriale.*

di un programma di comunicazione, Termite appunto, che ci ha piacevolmente sorpreso. Continueremo con qualche dato sui modem a 28800 disponibili sul mercato, passeremo in rassegna qualche service provider e per finire, ma solo per questo mese, ci aspettano una connessione con Internet passo dopo passo e una guida ai siti Web più richiesti e utili.

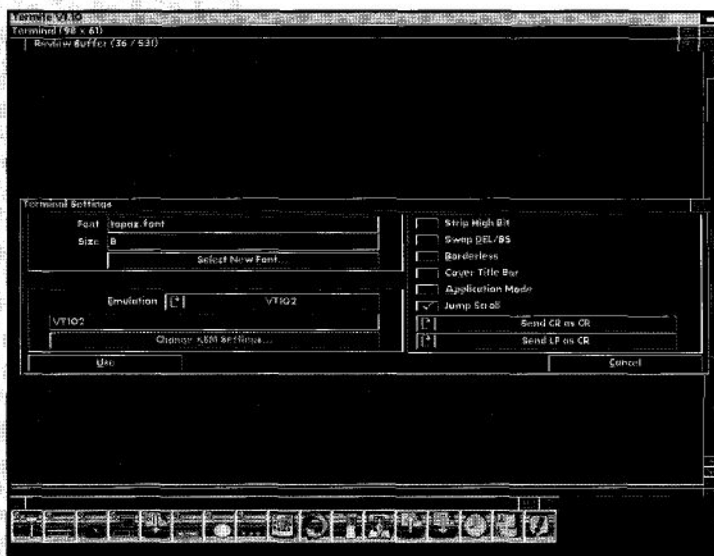
## Il software

Quello che serve per utilizzare bene un modem è sicuramente un buon software. La Oregon Research, prendendo spunto da molti programmi shareware che gironzolano per Aminet, ha deciso di fare un prodotto più affidabile e economico. Economico quanto una registrazione ad un programma shareware.

Ma perché bisogna preferire un programma come Termite a un prodotto valido come Term o solido come JRComm? Bisogna adeguarsi e JRComm non è aggiornato da diverso tempo. Pare incredibile come un software tanto datato riesca a funzionare ancora così discretamente. Ma il sistema operativo di Amiga è cambiato. Ci sono nuove librerie per le comunicazioni e nuovi device da utilizzare per la trasmissione. JRComm non è espandibile sotto questo aspetto e non implementa funzioni essenziali per una comunicazione moderna. Term è il gigante buono. Funzionamento eccellente ma forme di un vero pachiderma. Termite è semplice da utilizzare, è accompagnato da un buon help in linea e da un buon manuale rilegato ad anelli. In un dischetto da 720K potete trovare tutto quello che serve per aprire una nuova finestra sul vostro Workbench: il mondo! Un mondo dove con un Telnet potete raggiungere qualsiasi computer della rete Internet. Dove con un Archie potete trovare il file che da sempre cercavate e che potete scaricare con un FTP. Un mondo dove con un Email potete raggiungere lontani amici ad un costo molto inferiore ad una chiamata intercontinentale. Con Termite e con un buon service provider potete fare tutto questo. Ma torniano al programma.

## Installiamo Termite

Per fortuna alla Oregon Research hanno utilizzato l'installer Com-




*E' possibile settare diverse modalità terminale. Ogni configurazione può avere anche fonti diverse. E' il caso del settaggi ANSI che non possono essere sfruttati al meglio nella grafica senza il set di caratteri ANSI (disponibile nel PD).*

*Prodotto da:*
***Oregon Research***
*16200 SW Pacific Hwy*
*Suite 12*
*Tigard, Oregon 97224*
*U. S. A.*
*Tel. (001) 503.620.4919*
*Fax. (001) 503.624.2940*
*Email: orress@teleport.com*

*Distribuito da:*
***CATMU snc***
*Via G. Di Vittorio, 22*
*10023 Chieri (TO)*
*Tel. (011) 94.15.237*
*Email: fer@inrete.alpcom.it*

*Prezzo:*

modore (ops.. Amiga Technologies! Cominciamo ad abituarci all'idea... ). Non smetteremo mai di elogiare il team che ha messo in opera un programma che aspettavamo dal 1985. L'installer è un capolavoro: tutti i programmi che lo utilizzano partono avvantaggiati come partono avvantaggiati gli utenti.
L'installer è premuroso e ci chiede qualche informazione sulla legalità della nostra copia. Il numero di registrazione è sopra il dischetto del programma e dopo averlo fornito la procedura di installazione procede senza ulteriori intoppi. È possibile anche realizzare un'installazione per due floppy, per quegli utenti che ancora non si sono procurati l'hard disk (sembra incredibile ma sono ancora molti! Almeno così dicono i nostri sondaggi).
Il programma genera un cassetto con tutto il necessario. Bi-cliccando sull'icona del programma arriviamo dopo pochi secondi all'interno del programma. Termite cerca immediatamente di fare amicizia con il modem collegato mandandogli un canonico reset (ATZ) e gli altri comandi del caso.
Notiamo subito che il programma sembra essere un po' lento ma è solo un' impressione: i collegamenti successivi con le varie BBS dimostreranno l'affidabilità del programma e la velocità nei trasferimenti.
Le icone sono molto simpatiche ed intuitive ma basta cambiare il colore dello schermo (mettendo ANSI o RIP) per perdere di vista il loro significato. Per fortuna alla Oregon Research hanno fatto in modo di rendere disponibili i file di queste icone in formato IFF. Potremo così correggere il problema del colore e dare sfogo alla nostra creatività creando nuove e più interessanti icone.
Il programma può essere aperto su schermi pubblici permettendo così una buona compatibilità con le schede grafiche. Noi lo abbiamo provato con una Picasso II e un 4000 con diverse risoluzioni senza riscontrare problemi seri. Qualche sbavatura nel ridisegno delle finestre si è notata (Chat Window) ma il tutto senza precludere il funzionamento del programma.
Solitamente per testare un programma di questo genere la prova migliore è sempre realizzare una sessione operativa vera. È quello che abbiamo fatto collegandoci con Skylink e gironzolando un po' per Aminet. Qualche sito, qualche ftp, qualche sessione multipla provando i vari terminali. VT-100 per la pagina Unix di Skylink, ANSI e RIP per la Bbs, Tty per altro ecc. Anche con cambi bruschi tra una modalità e l'altra, il sistema regge davvero bene.
La trasmissione fila via liscia sul nostro setup di prova (Amiga 2000 accelerato 68030, con il vecchio U.S.Robotics Courier HST) e alla fine della sessione si trovano tutti i file in modo integro. Termite è un ottimo programma solido ed efficace.Non possiede le funzioni del grande Term ed è stato disegnato per un uso più scolastico. Semplice ed efficace. Il programma è importato in Italia dalla ditta torinese CATMU di Giorgio Zamuner.
A lui e alla sua disponibilità dovrete far riferimento per ottenere informazioni commerciali circa il supporto nelle future versioni e la politica distributiva del prodotto.

## Cosa ci offre lo shareware

Dopo aver visto un prodotto commerciale facciamo il punto sulla situazione dello shareware. L'archivio Aminet è ben fornito sotto questo aspetto anche se i programmi richiesti sono sempre gli stessi.
Facciamo una piccola panoramica sui prodotti più noti indicando le caratteristiche sommarie e il costo della registrazione.
Al momento di andare in stampa l'ultima versione disponibile di **Term** è la 4.4.: usa perfettamente la locale library e per questo è possibile vedere il programma dialogare in italiano.
È uno dei programmi più utilizzati ed è in continuo sviluppo. La documentazione può essere ritirata in formato DOC, Tex e Amigaguide.
L'autore Olaf Barthel ha disegnato un programma con queste caratteristiche:

- Emulazione VT-220
- Supporto dello standard XEM
- Supporto dei modi video avanzati e di quasi tutte le schede grafiche presenti sul mercato
- Supporto dello standard XPR
- Funzioni di Capture su file o su stampante
- Buffer rivisualizzabile
- Potente sistema di controllo dei numeri telefonici
- Interfaccia Amiga Style
- Help Online richiamabile in formato Amigaguide
- Interfaccia Arexx
- Gestione di liste di file per l'upload
- Apprendimento automatico degli script
- Versioni differenziate e ottimizzate per i processori della famiglia Motorola.

Il programma è giftware. Regalando una piccola somma si può quindi aiutare lo sviluppo del programma. Il metodo suggerito dall'autore è quello di comprare un CD-ROM realizzato appositamente per l'occasione. Il CD costerà solo 35 dollari. Il buon Olsen accetta anche videogiochi originali per qualsiasi piattaforma, film in videocassetta e CD musicali. Per maggiori informazioni:

***Olaf Bartherl***
*Brabeckstrasse, 35*
*D-30559 Hannover*
*Germany*

*Sito ftp: ftp.informatik.uni-oldeburg.de (/pub/amiga/term)*

*Aminet: ftp.luth/se, ftp.eunet.ch, ftp.uni-paderborn.de*
*Bbs: Skylink (0332)706660 - Malgesso (VA)*

Il programma Term è presente anche sul CD Aminet vol. 5.

## Navigando a bordo di un Amiga

Una delle caratteristiche che tutti i "commercianti" di Internet mettono costantemente in risalto del loro prodotto è la vastità di informazioni reperibili in rete, aggiungendo che la varietà, la bellezza e l'immediatezza della consultazione rendono l'uso della rete estremamente accattivante.
Ma quale è effettivamente il servizio che ci consente di accedere a questo sconfinato universo di informazioni?
Sino a qualche tempo fa la risposta non sarebbe stata univoca, diversi sono infatti i servizi della rete che consentono di reperire una quantità enorme di dati di ogni tipo; tuttavia da qualche tempo l'attenzione di tutti è puntata su un servizio relativamente recente che ha catalizzato l'attenzione di utenti, "navigatori" e media (giornali, riviste ecc). Stiamo parlando, tutti ormai lo avrete capito, del **World Wide Web**, ossia la "ragnatela mondiale".
Ma cosa è effettivamente questa ragnatela mondiale, il World Wide Web, o WWW o, ancora, W3, come qualcuno lo chiama? Il progetto WWW nasce in Svizzera nel "lontano" 1989, quando Tim Berners Lee fu incaricato assieme al suo team (scusate il gioco di parole) di trovare un sistema per rendere accessibile alla comunità scientifica l'enorme mole di documenti e di informazioni disponibili presso il CERN di Ginevra. La soluzione migliore si rivelò essere naturalmente Internet e, di lì a poco, il progetto prese forma.
Nell'ambito di questo progetto venne sviluppato l'**HTML** (*Hyper Text Markup Language*), una versione customizzata del più noto **SGML** (*Standard Generalized Markup Language*); un sistema cioè in grado di consentire, inserendo degli appositi codici definiti "marcatori" all'interno di un testo preesistente, di completarlo con grafica, sonoro, animazioni, link ad altri doumenti; di farne cioè un vero e proprio ipertesto.
Quello che nessuno dei succitati commercianti, (quelli cioè che vengono definiti "provider") probabilmente vi dirà mai è che è dannatamente difficile trovare esattamente quello che si cerca nel mare digitale del WWW. Senza contare che su un dato argomento, le risorse disponibili sono tantissime, ma il più delle volte slegate tra di loro, in un minestrone di informazioni a volte disorganico, a volte proprio nebuloso.

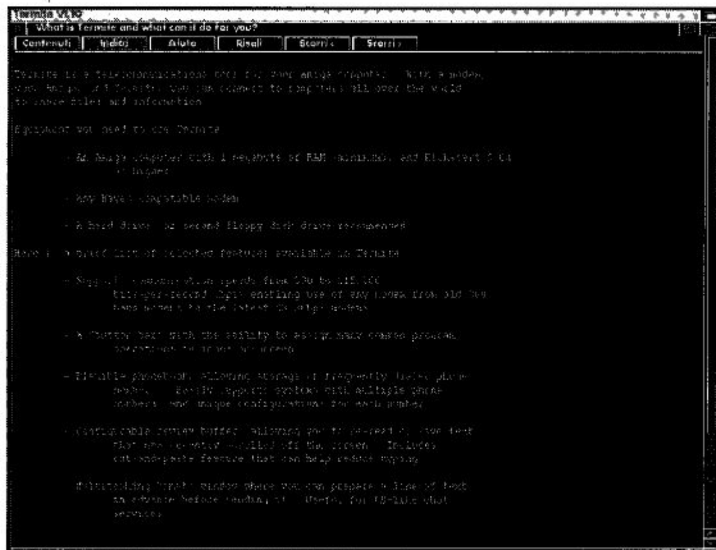
## Amiga: di tutto di più!

A differenza di quanto succede in genere, gli utenti Amiga questa volta possono ritenersi fortunati. Infatti, dedicate alla piattaforma ci sono diverse risorse in rete, alcune delle quali veramente interessanti, che hanno l'invidiabile pregio di essere strutturate organicamente e sempre facilmente raggiungibili le une dalle altre. Questo grazie soprattutto a due fattori: innanzitutto le dimensioni dell'installato Amiga non possono certo competere con quelle di PC, Macintosh o - peggio - Unix. Anche considerato l'anno di limbo a cui siamo stati relegati. Questo significa anche una minore disponibilità di mezzi da parte di chi decide di mettere insieme un server dedicato ad Amiga; non è difficile notare come gran parte dei siti sia di tipo universitario, ad esempio. In seconda istanza, la lodevole dedizione e passione di alcuni utenti che si offrono di installare e manutenere siti certo non "facili", senza quasi nessun ritorno, ma per il puro gusto di collaborazione gratuita con altri appassionati della stessa macchina.
L'esempio che stiamo per analizzare è oltremodo significativo in questo senso. La pagina:

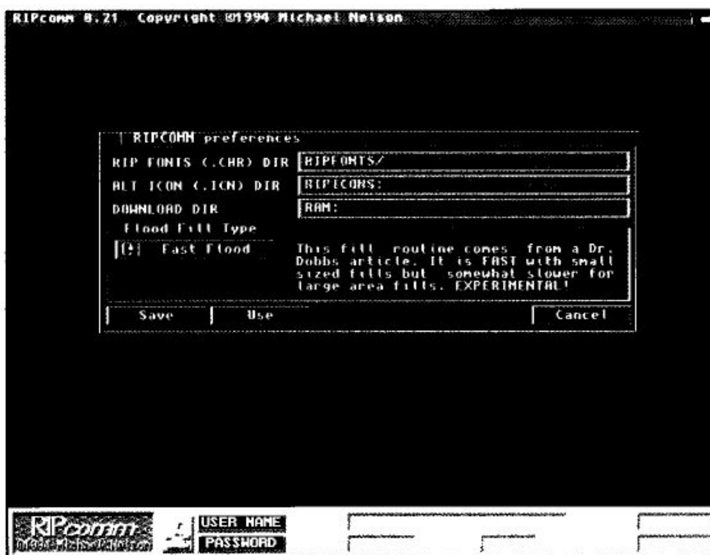
http://www.cs.cmu.edu/Web/People/mjw/Computer/Amiga/Mainpage.html

è quella che ormai universalmente viene considerata la "home page di Amiga". Manutenuta da **Michael J. Witbrock** (uno degli autori di AMosaic, tra l'altro, è il punto d'incontro principale per tutti gli appassionati e i professionisti. Da questa pagina è possibile trovare praticamente tutto ciò che riguarda Amiga; in primo piano, ovviamente, le notizie dell'ultima ora e i "rumors" (voci di corridoio) più recenti. In genere la sezione delle novità è quanto di più aggiornato su qualsiasi argomento "caldo" riguardi la nostra macchina.
Sul link :

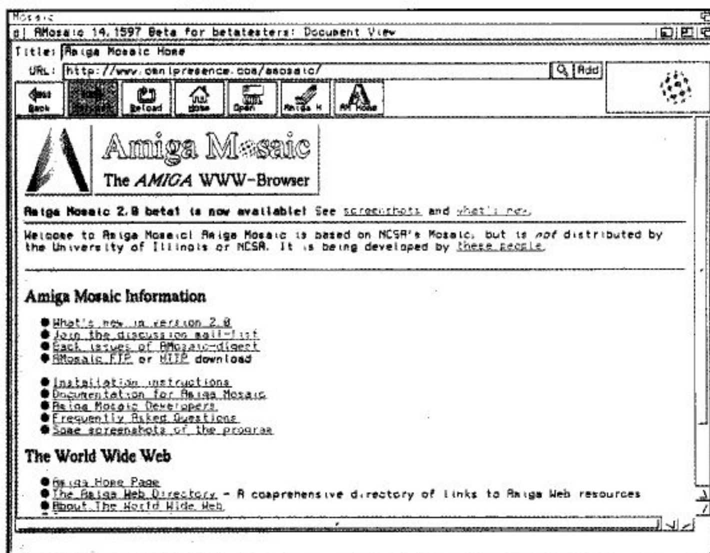
http://www.cs.cmu.edu/Web/People/mjw/Computer/Amiga/WhatsNew.html



*L'help in linea, in formato Amiga Guide è sempre pronto a venirci in aiuto.*




*RipComm è un altro prodotto che viene dal mondo dello shareware.*




*Il rinnovato look di Amosaic. Un look totalmente trasformabile grazie alla Mui.*

sono presenti, in ordine cronologico inverso, tutti gli avvenimenti più importanti dell'ultimo paio di mesi.
Come visibile anche in figura, ogni evento di una certa rilevanza riceve subito una pagina dedicata sono raccolte tutte le informazioni che lo riguardano, spesso dopo solo poche ore dall'evento stesso. È su queste pagine che è stata scritta la storia recente di Amiga, la liquidazione, l'asta pubblica, l'acquisto, le reazione all'exploit di Escom, la rovente conferenza stampa, l'infinita serie di indiscrezioni, di voci, di conferme, di smentite e tutti i commenti degli esperti hanno trovato il loro primo pubblico su questa pagina. Sempre da qui partono i link per la versione **HTTP** ed **AmigaGuide** (entrambi consultabili online) di **AmigaReport**, la vera voce di riferimento ufficiale della comunità telematica di Amiga.
A corredo di questa eccezionale risorsa (da cui spesso, spessissimo i giornalisti del settore traggono a piene mani le "news" che diventeranno le pagine delle riviste più blasonate), nel settore dedicato alle riviste:

http://www.cs.cmu.edu/Web/People/mjw/Computer/Amiga/News/index.html

possiamo sfogliare, elettronicamente parlando, le riviste dedicate ad Amiga (tra le quali troverete naturalmente anche la nostra testata!). Nella immagine, l'intestazione della pagina e i link alle riviste Amiga-Report e AmigaLink indirizzano l'utente sugli archivi storici e ai numeri in distribuzione delle tre maggiori testate elettroniche della rete, mentre i riferimenti ad Amiga Format, Amiga Shopper, Amiga Power, Amiga Computing, Amazing Computing e Video Toaster User portano sulle home page delle rispettive riviste, con articoli estratti dagli ultimi numeri e un gran quantitativo di informazioni riportate dalle versioni cartacee delle famose testate.
Nelle sezioni dedicate ad hardware e software (di cui un esempio in figura), possiamo trovare la descrizione di tutti i modelli di Amiga mai prodotti, delle schede su accessori di terze parti - e recensioni su di essi, oltre ai siti di distribuzione ufficiale dei software PD e shareware più conosciuti e diffusi; in queste pagine si possono trovare a corredo anche delle foto digitalizzate del materiale recensito.
Proseguendo nella navigazione del sito, troviamo una pagina dedicata alle altre risorse WWW che trattano di Amiga. Qui la quantità di link è impressionante, soprattutto se si considera che ogni hyperlink porta solo alla pagina principale di ogni sito, e da lì l'esplorazione comincia praticamente daccapo. Da questi link (in figura sono riportati quello per "The Grove" e "Warped Software") si dipartono ancora altre informazioni e riferimenti e comunque sempre un link alla pagina di Witbrock. Con sistemi di denaro elettronico è anche possibile fare acquisti per materiale Amiga direttamente online, e alcune ditte di distribuzione e vendita si stanno muovendo in tal senso proprio per sfruttare la rete.
Infine, ciliegina su una torta già ricchissima, possiamo trovare un riferimento:

http://ftp.wustl.edu/~aminet

al più grande archivio mondiale di software Amiga, il celeberrimo AmiNet. Attraverso questo server - o un suo mirror - è possibile navigare nell'immenso archivio (più di 13000 file, oltre 5000 MB di materiale), scaricare software, cercare titoli e consultare le ricchissime liste.
In conclusione, ogni vero utente Amiga, che abbia un accesso ad InterNet, non deve assolutamente perdersi l'eccezionale lavoro di Mike Witbrock e la completezza della"Amiga home page", di cui, oggi, abbiamo avuto soltanto un rapido assaggio. Le pagine non descritte sono ancora decine e decine, e altrettanti i link a siti esterni (Motorola, Sony, Hewlett-Packard ecc.) che aprono tantissime altre porte, ma sempre

sotto la bandiera della macchina Commodore. Nel prossimo numero, a supporto di questo "nucleo centrale di informazioni" vedremo quali strumenti abbiamo a disposizione per orientarci al di fuori, nel resto della rete, sempre a caccia della magica "A" con il checkmark arcobaleno.

## Nel mare di Internet con la barca

Naturalmente per potersi muovere nell'universo del World Wide Web, un universo ricco di immagini e colori, un universo ove è sufficiente premere un tasto per essere letteralmente catapultati dall'altra parte della terra (un universo che è obbligatorio visitare per poterne capire la semplicità), è necessario possedere dei programmi appositi. Tali programmi vengono definiti "browser", e consentono di viaggiare in maniera semplice ed intuitiva all'interno di questa sconfinata ragnatela che, secondo stime molto approssimate, conta ormai oltre dieci milioni di siti con un tasso di crescita del 5% mensile.
Naturalmente esistono browser per tutte le piattaforme e, soprattutto, per tutte le piattaforme è disponibile il più noto di questi, il "mosaic", la "killer Application" che ha il merito (o per qualcuno la colpa) di aver fatto confluire l'attenzione generale verso la rete delle reti.
Ma come è fatto e come funziona un browser? Naturalmente la maggior parte dello spazio di lavoro è riservato alla visualizzazione degli input provenienti da remoto che, a scelta dell'utente, possono essere visualizzati direttamente nella finestra del programma oppure tramite viewer esterni. Questa seconda possibilità è stata inserita in considerazione del fatto che i client WWW possono ricevere dati di qualsiasi natura (anche e soprattutto in formati propri di altre piattaforme, ad esempio animazioni FLI, suoni in formato Wave ecc) e conseguentemente implementare i vari visualizzatori internamente al programma sarebbe stato scomodo e soprattutto poco flessibile. Affiancata alla sezione riservata alla visualizzazione dei dati è presente una barra di navigazione che, come un telecomando, riporta i pulsanti necessari per muoversi avanti ed indietro tra le pagine Web. È possibile inoltre ricaricare la pagina precedentemente visitata, effettuare il refresh della pagina attiva, inserire l'URL dell'indirizzo

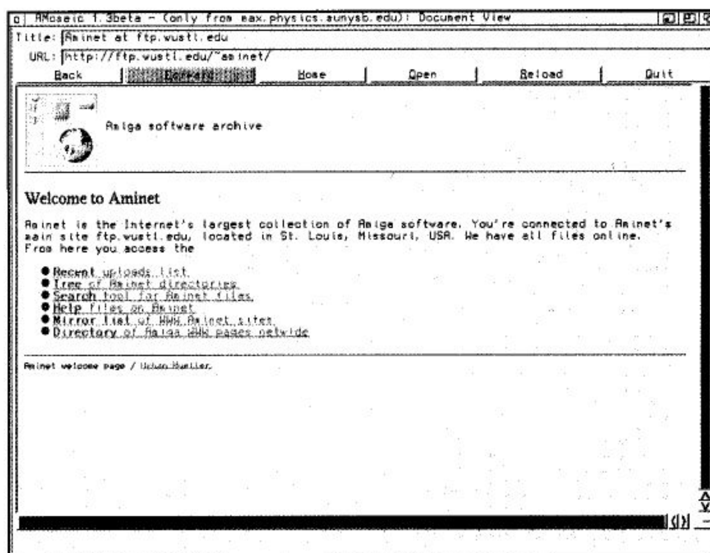
Mosaic
AMosaic 14.1597 Beta for betatesters: Document View
Title: Yahoo Search
URL: //search.yahoo.com/bin/search?p=Amiga&t=on&u=on&c=on&s=a&w=s&l=100
Back Reload Home Open... Amiga H. AM Home

Yahoo Search

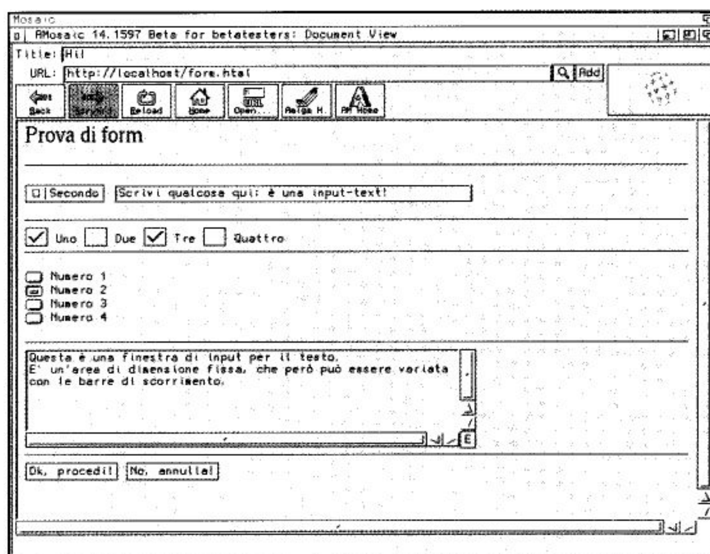
67 matches were found containing the substring (amiga).

- A Gallery of Amiga Art
- Rainbow of Chaos - An online art gallery featuring works by Amiga artists.
- Unix consulting, Document writing and editing, World Wide Web services, Amiga expertise.
- receive information and order Amiga Hardware and Software
- UK based retail of PC and AMIGA hardware, software and multimedia peripherals. Specialists in support.
- Amiga Library Services - the best in freely distributable Amiga software ("Fish Disks")

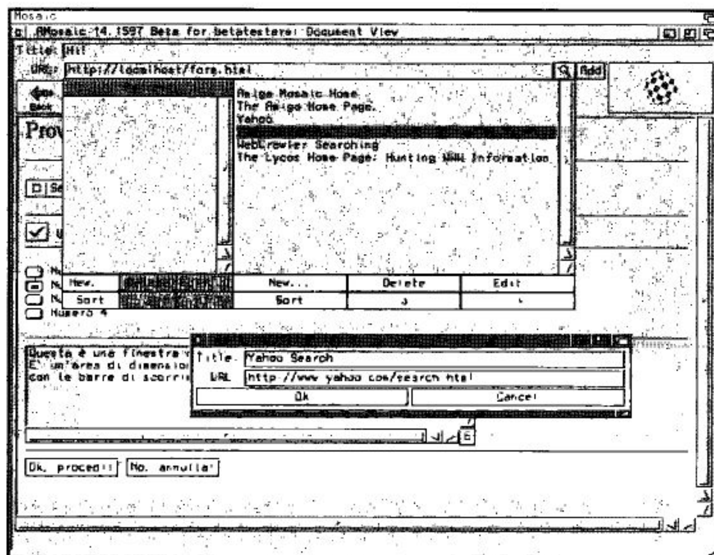
Con Yahoo si può cercare di tutto sul Web.




La risorsa infinita... Aminet!




Con la nuova versione di AMosaic si possono gestire i form (era ora!)




*Alla ricerca del Web perduto!*

verso il quale si vuole essere lanciati. L'**URL** (*Uniforme Resource Locator*) è uno standard per indicare al programma il tipo di risorsa della rete alla quale deve connettersi. Tramite il Mosaic è infatti possibile, oltre che collegarsi a Web Server, anche effettuare FTP o instaurare sessioni Telnet.

Sono poi disponibili diversi menu riportanti opzioni importanti ma meno utilizzate (o che, in alcuni casi, semplicemente non hanno trovato posto nella barra comandi). Si va in questo caso dal menu dedicato al settaggio delle preference del programma a quello riservato alla gestione dei "bookmarks" (segnalibri), quei siti cioè dei quali si intende prendere nota; dal menu riservato al caricamento di documenti locali ed al salvataggio di ciò che proviene da remoto a quello dedicato alle operazioni di copia-incolla.

## Alla ricerca della Home Page perduta...

Abbiamo visto come le risorse disponibili in rete per Amiga siano organizzate in maniera molto razionale e "uniforme", in modo che l'ingrato compito di cercare sulla rete quello che ci serve possa venire facilitato da pochi, densi centri di interesse, da dove partono le grandi direttrici dell'informazione. È così per le notizie, per i riferimenti e per i file; soprattutto **Aminet**, il gigantesco archivio mondiale distribuito dedicato ad Amiga, è un esempio di ordine nel mare caotico di Internet. Ma se è vero, come è vero, che gli utenti Amiga possono contare su quest'aspetto, è anche vero che prima o poi si farà sentire l'esigenza di effettuare ricerche sulla rete riguardo argomenti che non ricadono necessariamente nella cultura del nostro computer. Ognuno di noi potrebbe avere un interesse particolare, oltre al proprio sistema, e aver voglia di esplorare la rete per sapere se può ottenere qualcosa dalle risorse mondiali per i propri interessi, siano essi di lavoro, di gioco, di studio o altro.

E qui il problema diventa di non facile soluzione! Come fare, ad esempio, a trovare dei validi riferimenti o rimandi se uno cerca qualcosa di molto specifico? Poniamo il caso che mi stia interessando di modellini elettrici radiocomandati. Come faccio a trovare risorse che possano essere utili al mio hobby? Potrei certo andare per tentativi, magari provando ad azzeccare i nomi dei server delle ditte più blasonate nel campo, oppure seguire link per link in una navigazione potenzialmente infinita, nella speranza di imbattermi in qualcosa di simile o che "punti" a delle risorse valide.

Ma questo, ovviamente, è solo uno spreco di tempo e banda passante. Visto quante pagine ci sono oggi a disposizione del navigante di rete, è assolutamente impensabile sperare di imbattersi per caso, magari dopo ore di collegamenti, in ciò che si cerca.

Proprio per ovviare a questa grave carenza della rete, sono stati approntati dei servizi di archivio che si occupano di registrare e indicizzare tutte le pagine raggiungibili in rete. Una volta creato (in maniera automatica, tra l'altro!) l'archivio con le parole chiave, questo servizio viene messo a disposizione dell'utente - gratuitamente - per effettuare ricerche sul contenuto delle pagine. Il concetto in sé è semplice: ogni tanto vengono mandati dei "vermi" in giro per la rete che raccolgono e riportano "alla base" le pagine incontrate, le esaminano, assegnando loro delle parole chiave che possano identificarne il contenuto, e ripartono alla volta di altre risorse.

Una volta che l'utente è collegato, potrà richiedere la lista delle pagine "conosciute", oppure fare delle selezioni sulle medesime. Tutti i più potenti e diffusi "motori" di ricerca, assemblati e eseguiti su grossi server, spesso **Unix**, permettono inoltre di definire più parole chiave, di legare queste a relazioni logiche (AND, OR ecc.), di impostare un massimo delle pagine ritornate, e così via. In questa sessione di navigazione abbiamo testato per voi tre sistemi, molto famosi: **Yahoo**, **WebCrawler** e **Lycos**.

Il primo è sicuramente il più "anziano" e famoso, ed è stato progettato alla **Stanford University**. È un archivio davvero gigantesco, ha tantissime pagine ordinate per categorie (si possono consultare anche direttamente le categorie) e la sua maschera di ricerca (necessaria) è davvero completa; permette infatti di stabilire anche il numero di pagine da restituire, in quale parte della pagina effettuare la ricerca, e se le parole chiave siano anche parte di parole più grandi. L'output generato è di pari livello: ordinato per categorie e alfabeticamente, è davvero comodo da consultare. Inoltre possiede un curioso dispositivo che "estrae" una pagina a caso dal database e la propone come link. Simpaticissimo per serate spensierate a caccia di novità.

Nelle figure risalta particolarmente l'aspetto funzionale di questo servizio: densissimo di link ipertestuali, è molto scarno dal punto di vista grafico, anche se la maschera di ricerca è molto "ricca". Forse l'unico difetto è che è sempre molto affollato e che quindi le risposte non sono proprio istantanee.

Successivamente abbiamo **WebCrawler** (lo "strisciareti"). Ha la particolarità di avere una pagina che non ha bisogno di form per essere usata: nella stringa di ricerca si possono inserire le chiavi, e solo quelle, e col pulsante "Search" si invia la ricerca, senza altri dettagli. Questa viene automaticamente limitata ai primi venti link, e alla necessità di presenta-

re tutte le parole chiave in ogni pagina. La versione con form, invece, prevede il massimo, in link trovati, del risultato finale e se le parole debbano essere tutte presenti o ne basta una tra quelle inserite. Da segnalare che questo server, sviluppato dalla Università di Washington, è stato acquistato dal colosso **America On Line** che lo offre gratuitamente agli utenti di tutte le reti.
Infine abbiamo Lycos, un altro "ragnetto" trova pagine. Pur essendo l'unico con una discreta introduzione grafica, ha una form (necessario il supporto) per ricerche piuttosto criptica, e il risultato non ha l'immediatezza dei motori precedenti. Ha dalla sua, però, un database davvero immenso, strutturato su due archivi ("cataloghi"), di cui il più grande contiene quasi 4,5 milioni di pagine! Il Lycos è stato progettato e realizzato dai "pazzi" della **Carnegie Mellon University**, ed ha un sistema di valutazione del "valore" delle pagine molto interessante.

## ... Ehi! Ma il mio AMosaic non ha le form!

Eh, già, abbiamo riservato alla fine la sorpresa più ghiotta di questo numero; come è possibile vedere dalle figure, è appena uscito il nuovo Amiga Mosaic v1.4beta, che sarà l'ultima release beta prima della v2.0. Già da questa release il codice è stato pulito, potenziato e reso molto più stabile delle precedenti incarnazioni, e soprattutto sono state aggiunte alcune delle caratteristiche di cui si sentiva più bisogno. Ovviamente la più importante è il supporto delle form, e la figura ne mostra una pagina d'esempio (realizzata al volo sul nostro server casalingo - sì, Amiga può anche fare da server HTTP, ma di questo parleremo un'altra volta!), dove sono concentrati tutti i controlli più "tipici" di una form.
Inoltre, è stato incredibilmente potenziato il supporto della hotlist, che ora è grafica e completamente editabile. E poi tutta una serie di piccoli ritocchi estetici (il progresso del trasferimento indicato con una palla "boing!" nel bottone d'arresto, le icone colorate, la possibilità di aprire un URL direttamente nella stringa nella pagina, una nuova serie di keyword di configurazione per rendere ancora più amichevole l'interfaccia e, ultimo ma non da meno, un'accelerazione generale fuori dal comune).

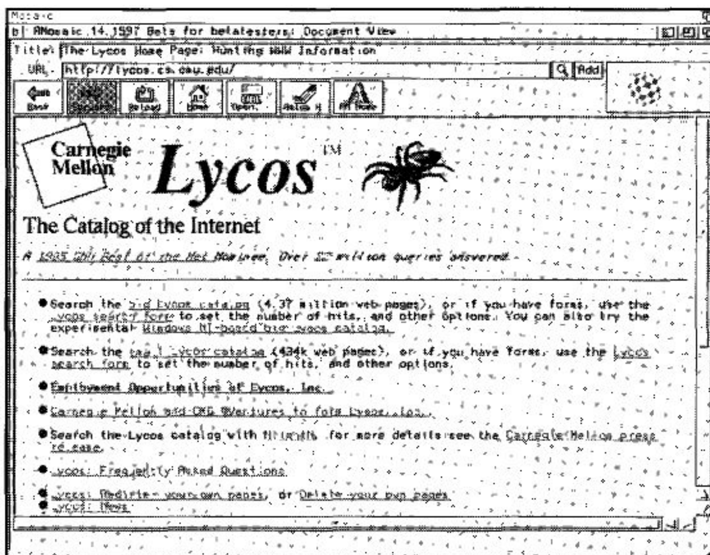
Così finisce questo giretto per le risorse che aiutano a trovare altre risorse. Rimediate AMosaic v1.4b (o, se è uscita nel frattempo, la v2.0!), e siate pronti ad aggredire le onde digitali della rete! E in campana: nel prossimo numero si parla di Italia e Amiga!

## I modem: l'hardware

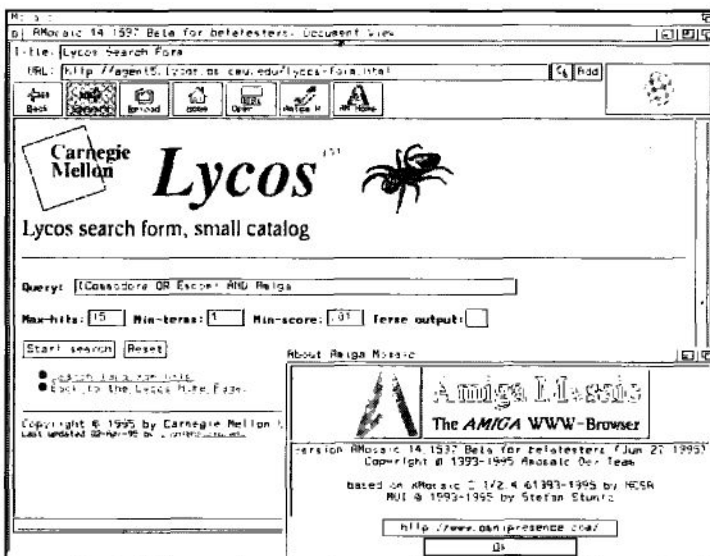
Attualmente, la massima velocità prevista dagli standard internazionali per linee telefoniche commutate è di 28.800 bps. Dato il consueto ritardo con il quale vengono standardizzate tecnologie già operanti sul mercato, e l'abitudine di alcuni produttori di avanguardia di presentare standard "proprietari", a tale velocità corrispondono effettivamente vari protocolli, che è bene conoscere per evitare confusioni. Soprattutto, occorre sapere che non tutti i modem dichiarati a 28.800 bps dai produttori o dai negozianti possono effettivamente usare tale veocità con tutti gli altri modem.

## 28.800 bps: la pratica

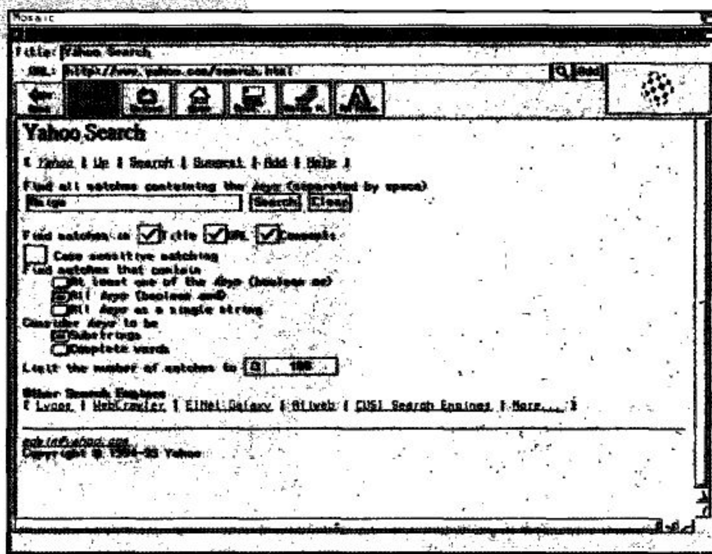
Lo standard di modulazione **V.34**, definito dalla ITU-T (ex CCITT), offre in condizioni ideali la velocità di trasmissione di 28.800 bit al secondo, ma l'uso di processori più potenti ha consentito generalmente altri miglioramenti rispetto ai precedenti modem V.32bis, tra i quali il più evidente è il miglioramento, di circa dieci ordini di grandezza, del rapporto segnale-rumore, che consente comunicazioni ben più affidabili e sicure. Altra caratteristica per ora esclusiva del V.34



*Un altro aiuto ai naviganti.*



*Alla ricerca di argomenti... interessanti!*




*Ma quante pagine Amiga ci sono? Chiedetelo a Yahoo search.*

è sondare la linea telefonica al momento del collegamento ("line probing"), per stabilire quanto può effettivamente essere larga la banda di trasferimento dati sulla linea commutata, notoriamente molto variabile da regione a regione e persino da chiamata a chiamata. Il V.34 consente al modem di usare automaticamente velocità, simbol rate e portanti diverse, adeguate a quanto i dati del campionamento iniziale suggeriscono.

Va notato, comunque, che lo standard V.34 fissa alcune caratteristiche "minime", perciò i costruttori sono liberi di apportare migliorie alle prestazioni all'interno dello standard.
Prima dello standard V.34, la Rockwell e la AT&T (le due più importanti produttrici di chipset per modem) hanno sperimentato uno standard proprietario, detto V.FC o V.Fast. Si tratta di uno standard che ha consentito di sperimentare la velocità del 28.800 in attesa di uno standard internazionale, ma che non sarà più perfezionato. La sua presenza sul mercato comporta però anche dei problemi: molti modem V.34 dotati di chipset prodotti da Rockwell sono ben compatibili con i modem dotati di standard **V.FC**, ma non tutti.
Per completezza, vanno ricordati anche gli standard proprietari HST e V.32 Terbo, il primo proprietario della **US Robotics**, l'altro diffuso tra varie marche. L'HST ha una velocità di connessione massima di 16,8 Kbps, il V.32ter di 21,6 Kbps.

## Differenze

La maggior parte dei modem 28.800 usano lo stesso chipset della Rockwell, con la notevole eccezione di alcuni modelli di fascia alta (come il Courier V.34 della USR) che usano un circuito DSP riprogrammabile. Le differenze di prezzo sono però sensibili tra modelli con caratteristiche teoriche identiche o molto simili: dalle 550.000 lire dei modem "Made in China" ai 1,5 milioni dei Courier USR.
Eppure le differenze ci sono. Tralasciando le questioni legate alla presenza di un importatore italiano che cura l'assistenza postvendita, od i nomi famosi (che si pagano anch'essi), tecnicamente le differenze dettate dall'esigenza di risparmio vi sono. I modem di fascia più alta dispongono di funzioni "esotiche" come la configurazione remota protetta, il supporto per linee multiple dedicate, il bridging per reti e molte altre cose che agli utenti non evolutissimi interessano poco.
Comunque, vi sono anche altre differenze significative invece per tutti: molti modem a basso costo usano un numero minore di "symbol rate" (le velocità usate per comunicare), consentendo meno flessibilità ed efficienza sulle linee. Inoltre possono montare internamente meno RAM, con conseguente minore capacità del processore di elaborare schemi di compressione ottimali e dunque minore velocità di trasferimento. Alcuni modem dispongono di più spie di controllo o addirittura di pannelli LCD, di migliori sistemi di filtraggio dei disturbi (rumore) proveniente dalla rete elettrica e di stadi di amplificazione della linea regolabili con un cursore, altri no.
Dobbiamo comunque sottolineare che tutti i modem esterni che abbiamo

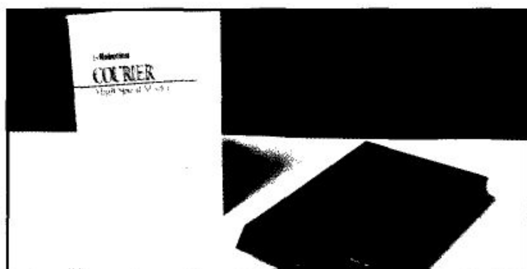
### USR Courier Dual Standard V.34 fax

Il nome US Robotics è già di per sé una garanzia di prodotti di qualità. Il Courier V.34 è ribattezzato qualche volta V. Everything, a sottolineare la sua capacità di collegarsi con qualunque standard a partire dai vari V.34, V. FC, V.32 Terbo ed HST 16,8 Kbps. Dotato di un'estetica accattivante ed inconfondibile, a sviluppo verticale, il Courier è dotato di dodici led ed un commutatore sul frontale per commutare voce/dati (in pratica, usato per "fare cadere" la linea) e lateralmente di un cursore che regola il volume di riproduzione dei segnali di linea nell'altoparlantino interno all'apparecchio. Posteriormente abbiamo, oltre alla RS-232C ed alle prese telefoniche e d'accensione, anche una serie di DIP-Switch per configurare lo stato del modem all'accensione. Ribaltando l'apparecchio, troviamo una pratica legenda di tutti i comandi AT principali.
Come telefax, il Courier V.34 presenta gli standard TIA/EIA-578, TIA/EIA-592, ITU-T V.17, V.29, V.27ter e V.21, ovvero tutti i più diffusi e universalmente riconosciuti. La documentazione, in lingua inglese, è molto completa, sebbene non molto organica e difficile da consultare.
Il Courier V.34 è dotato di DSP (Digital Signal Processor) e firmaware memorizzato in Flash Rom, il che significa che è riprogrammabile per adottare nuovi standard senza bisogno di sostituire chip; in effetti, sono già disponibili, anche nelle BBs, dei software per l'adozione del prototipo ("beta") del cosiddetto standard V.34+, con velocità di connessione di circa 32.000 bps.
Nella prova pratica, si è dimostrato il migliore dei modelli, con velocità di connessione, affidabilità e configurabilità ai massimi livelli. Il numero di funzionalità ed opzioni offerte è decisamente superiore alla media. Il prezzo, decisamente alto, è comunque adeguato alla classe dell'apparecchio, utilizzabile tranquillamente sia dall'utente evoluto sia in sistemi di BBs in funzione permanente.

*Produttore:* ***US Robotics***

*Distributore:*
***Spider Electronics Srl***
*Via Boucheron, 18*
*20122 Torino*
*Tel. (011) 54.00.03*

*Prezzo: 1.400.000 + Iva*



## E-Tech Bullet 100E

Sicuramente il più stravagante dei modelli in prova, il Bullet sembra effettivamente un lettore di CD musicali portatile. Nonostante l'aspetto, è uno dei modem più ricercati e sofisticati quanto a funzionalità, mentre le prestazioni sono nella norma: V.34 e V.32 Terbo (non V.FC), fax di Gruppo 3 classe 2.0 (un po' arretrato, supportato da pochi software, ma comunque veloce sino a 14.400 bps) sono le caratteristiche pregnanti. Infatti, internamente questo apparecchio monta il "data pump" V.34 di AT&T, mentre il controller è Motorola, da cui l'incompatibilità con lo standard V.FC.

La documentazione del modem è in lingua inglese, piuttosto chiara ed esauriente. Il punto di forza è comunque il grosso display LCD, con numerose indicazioni, che consente anche la configurazione dell'apparecchio, con dei pulsantini, tramite menu sequenziali. Naturalmente, tale regolazione è un "di più" rispetto al classico sistema con comandi AT estesi. Lo schermo può addirittura essere personalizzato. Il modem Bullet è dotato di FLash ROM, per cui il firmware può essere aggiornato per supportare altri protocolli futuri.

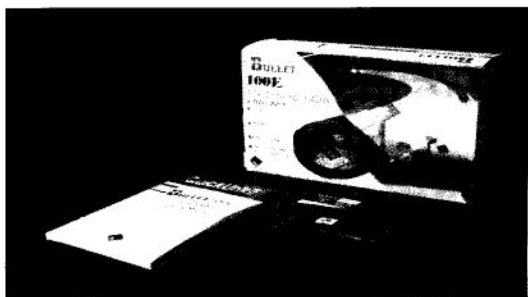
Nella prova pratica, il modem Bullet 100E si è rivelato molto buono nei trasferimenti bidirezionali dei file e ha un'ottima velocità di handshaking. Problematica invece la gestione del V.FC, ovviamente in modem sprovvisti del V.34 previsto, che in alcuni casi ha bloccato il modem.

In sostanza, un modem all'avanguardia sotto diversi punti di vista, funzionalmente molto potente, con un display LCD completo e personalizzabile. Il prezzo è forse un po' troppo alto, anche considerando le prestazioni molto buone.

*Produttore:*
***E-Tech Research Inc.***

*Distributore:*
***ATD Srl***
*Viale Forlanini, 36*
*20024 Milano MI*
*Tel. (02) 99.51.43.99*

*Prezzo: Lire 862.000 + Iva*




## Zoom FaxModem V.34 28.800

La serie Zoom è presente sul mercato da vari anni e si è distinta per un buon compromesso tra prezzo e prestazioni dei suoi apparecchi. Questo ultimo modello presenta il V.34 e il V. Fast e, unico tra i modelli in prova (e tra i pochissimi sul mercato), anche gli standard MNP sino al 10 con il cosiddetto "Adverse Channel Enhancement". Gli standard del fax sono di Classe 1, Classe 2 e Gruppo 3. I comandi estesi dello Zoom sono un po' strani, richiedendo un buono studio della documentazione fornita, piuttosto succinta e insoddisfacente (in lingua inglese e, evviva, anche in lingua italiana).

L'elettronica presenta una UART 16550 per migliorare l'affidabilità e la velocità del trasferimento al terminale, della RAM non volatile per 36 numeri di uso frequente ed un timer di inattività (come l'USR).

Il numero di spie dello Zoom è record: ben 15, che illustrano l'adozione dello standard V.fc o V.34 o del fax, con una evidente chiarezza durante l'utilizzo. In realtà, però, ciò non indica la velocità effettiva di connessione se la qualità della linea telefonica non è buona. Difatti, uno dei punti deboli di questo modem si è dimostrato proprio nella capacità di connessione con linee disturbate: decisamente la meno efficace tra i modem da noi provati.

Il vantaggio principale di questo modem è sicuramente l'ottimo rapporto prezzo/prestazioni: sebbene le prestazioni non siano al vertice della gamma, con la buona affidabilità lo rendono comunque interessante ad una grande varietà di utenti, anche esperti.

*Produttore:*
***Zoom Telephonics Inc.***

*Distributore:*
***Logic Srl***
*Via Monza, 31*
*20039 Varedo MI*
*Tel. (0362) 55.94.07*

*Prezzo: lire 609.000 + Iva*




provato si sono rivelati almeno sufficienti per un utente medio. Per tutti i modelli, bisogna essere probabilmente degli esigenti sysop di banche dati per potere apprezzare come significative le leggere differenze di comportamento e di prestazioni tra i vari modelli. Per questo mese è tutto. Ci sono ben 40 Kilobyte di testo da leggere. Nei prossimi numeri continueremo affrontando il macigno AmiTcp e utilizzeremo altri Be-Bop su Internet. Alla prossima!



## Athena Fax/Modem 1428VQE

Il modello proposto dalla Athena è uno dei numerosi modem basati su varianti del chipset Rockwell. Si tratta, in questi casi, di modem prodotti a Taiwan o in Cina e ricablati dai distributori nazionali; circuitalmente, sono tutti molto simili. Il modello proposto da Athena è uno dei più compatti (147 x 114 x 30 mm) e "simpatici" che abbiamo testato. Presenta gli standard V.34 e V. FC, MNP 2-5, set di comandi esteso. Come fax, sono previsti il Gruppo 3 ed inferiori, V.27ter, V.17, T.4 e T.30. La commutazione tra modo fax e modem avviene internamente, senza bisogno di particolari parametri di regolazione o commutazioni esterne.

La documentazione del modem è chiara e completa, sebbene in lingua inglese. Interessante la presenza di un pieghevole con istruzioni sommarie sull'uso del modello esterno, ma avremmo preferito un elenco riassuntivo dei comandi AT in breve, che con le estensioni fax sono veramente numerosi.

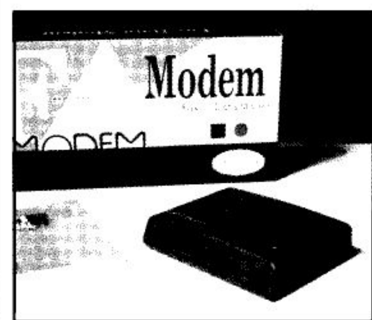
Il modem è veramente tascabile e presenta soltanto nove led frontali, tutti standard e senza note di rilievo. Il pulsante di accensione è posto superiormente e posteriormente sono presenti il connettore di ingresso alimentazione, la presa seriale e le due connessioni per cavo telefonico (apparecchio e presa a muro).

Nella prova pratica, il modello Athena si è dimostrato un apparecchio ben funzionante, accattivante per la sua estrema compattezza che lo rende adatto persino per un uso "volante".

*Produttore:*
***Sconosciuto***

*Distributore:*
***Athena Informatica***
*Via Silvio Pellico, 8*
*20089 Ponte Sesto di Rozzano (MI)*
*Tel. (02) 57.56.51*
*Fax. (02) 57.51.20.50*

*Prezzo: Non comunicato*





# Una sessione FTP con Skylink

```
Termite V1.10
Terminal (89 x 31)
                         0                    'break on through
                                                   to the other side!'

     SAN                                            All Fidonet
 World Head            SKY LINK                        areas
  Quarters                                          35 CDs online

 System Supervisor:              Fidonet : 2:331/106 117 121
                                 Internet: <name>@skylink.it
 Informazioni, supporto abbonati e
 segreteria: 0332/706681 (voce) - Lun-Ven 09:30-18:30

 1200-28800bps               0332/706660 (16 linee r.a.)
 1200-28800bps               0332/706469
 1200-19200bps               0332/706739
 Itapac EASY-WAY "1421" NUA : 23320178
 Da Gennaio '95:                Milano, Roma, Venezia, Bologna, Pavia

Inserisci il tuo nome o "new" se sei un nuovo utente:
```

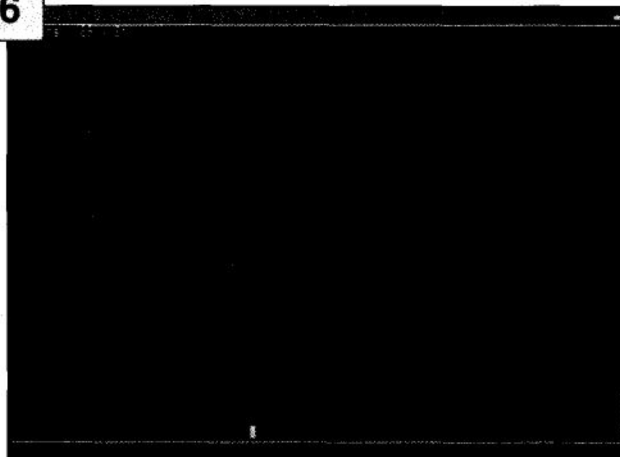
1

*È necessario utilizzare un programma per la gestione terminale che abbia la compatibilità ANSI. Noi ci siamo affidati al nuovo Termite della Oregon Research. Si può utilizzare il Phonebook per la chiamata diretta. Il numero indicato nell'esempio (0332,706660) è quello della linea V34 e Vfast. Per i vecchi HST bisogna usare un'altra linea. Nella schermata principale potete comunque leggere tutti i vari accessi.*

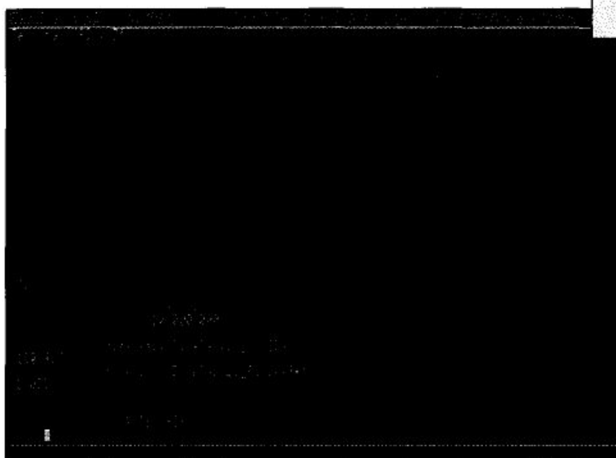


*di* ***Michele Iurillo***

Questo mese un appuntamento un po' speciale. Lasciando da parte per un attimo grafica e musica ci concediamo parte di questo spazio per provare direttamente come realizzare una connessione FTP con SkyLink. Perché Skylink? Perché è il più amighista tra i service provider. Questo significa trovare direttamente in BBs senza costosi trasferimenti un mirror completo di Aminet aggiornato con buona frequenza. L'FTP remoto si renderà necessario per i più frettolosi o per altri siti particolari.
In questo BE-BOP vedremo come realizzare una sessione completa FTP. Cosa serve? Un modem, un programma di comunicazione, e un abbonamento a **Skylink**. Se avete un altro provider, poco importa, le nozioni apprese da questo Be-Bop si possono facilmente trasportare ad altre BBS. Questo Be-Bop è di tipo "ristretto", cioè con dieci operazioni invece delle solite sedici, per due motivi. Perché non volevamo rubare spazio agli articoli dello speciale telematica e perché le operazioni da compiere sono in effetti poche e semplici. Per ulteriori informazioni sui costi del servizio di **Skylink** rivolgersi direttamente al numero telefonico:
*(0332) 706681.*



Il risultato della operazione precedente è quello rappresentato in figura, cioè una lista dei file più recenti che il comando **more** ci permette di visualizzare pagina per pagina. Con carta e penna ci segneremo i file ricordandoci di indicare il loro pathname completo.



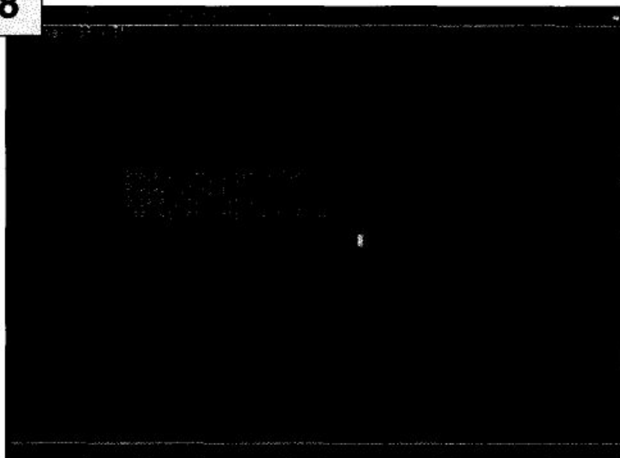
Noi abbiamo individuato il file. È la nuova versione di Disksalv di quel geniaccio di **David Hyne**. Ora dovremo dire alla macchina di trasmettere in modo binario per farlo utilizzeremo il comando;

```
bi "return"
```

ora richiederemo il file tramite il comando mget (la differenza tra questo comando e il più conosciuto get sta nel fatto che mget è multiplo e permette quindi di prendere più file).

```
mget disk/salv/DiskSalv11 "return"
```

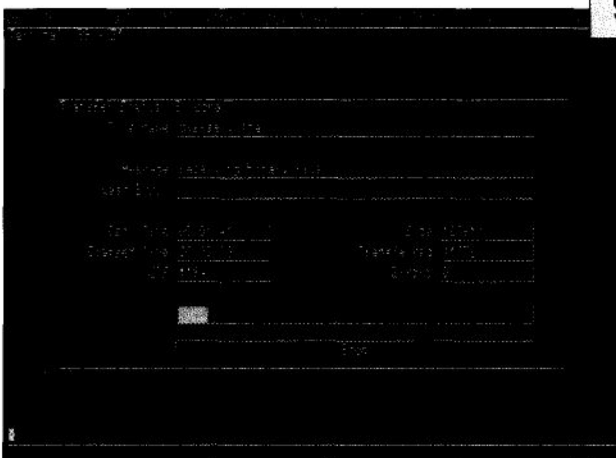
Skylink ci mette a disposizione 10 megabyte per ogni sessione. Ora il trasferimento avverrà tra ftp.luth.se e la Bbs in un secondo momento dovremo richiedere il file alla BBs. Ora la velocità di trasmissione dipende dal service



Dopo aver fatto "la spesa" ci allontaneremo dall'ftp con il comando:

bye

Tornando in Bbs dovremo tornare al menu principale. Da qui all'area files (F). Il passo successivo sarà optare per i file sull'hard disk (A) e sui file marcati per il download "T". In figura vediamo i file che abbiamo deciso di prelevare in questa sezione (frutto di diversi mget). Come buona norma su Aminet ogni file LHA è accompagnato da un file REA (readme) contenente la descrizione sommaria del file.



Ecco il nostro buon **Termite** alle prese con il dowload. Qui la velocità di trasmissione dipende essenzialmente dal tipo di modem che avete a disposizione (Skylink ha modem con velocità da 2400 a 28.800 baud).

**2**

```
Terminal (89 x 31)

*) Sky Link (**) Main Menu (*

/# : Utenti in linea          F : Aree
 Y : Chiama il SysOp          M : Aree
 G : Scollegamento            D : Menu
 I : Chiama altri utenti      B : Menu
 C : Cambio parametri         V : Menu
 Z : Multi-line chat          S : Menu
 O : Shopping Center          L : Messaggio al SysOp
 ! : Menu Internet            K : QWK Bluewave
 N : Notiziario online        - : Crediti Easy-Way
 J : Abbonarsi a SkyLink/       /Servizi offerti

[Port: 0 - UNLIMITED]) !
```

Ecco il menu principale di **Skylink**. Da qui possiamo controllare le varie funzioni che ci offre la BBS. Posta elettronica, collegamento a Internet con la macchina Unix (finger, ping, talk, ftp batch) e collegamento a Internet tramite la BBs (è il nostro caso).
Dal menu principale premiamo "!" per portarci nel menu Internet.

**3**

```
Termite V1.10
Terminal (89 x 31)

A ) Telnet                                * ) Come utilizzare FTP
B ) Anonymous FTP                         1 ) Siti Telnet di interesse
C ) DNS (Domain Name Service)             2 ) Siti FTP di interesse
F ) FTP                                   ! ) Siti Telnet/FTP di interesse

D ) Altri servizi (Gopher, WWW, IRC, Talk, Finger, Whois, FTP Batch)

Scegli una lettera dal menu, o X per tornare al menu Internet: F
```

Dopo il menu Internet premere ancora "!" Per vedere apparire questo schermo. Da qui si può accedere a tutti i servizi Internet di Skylink (telnet, dns, FTP). Nel nostro caso digiteremo "F".

**4**

```
Terminal (89 x 31)

Nome dell'host: ftp.luth.se
Sto risolvendo ftp.luth.se...
Mi sto collegando a 130.240.16.39...
Collegato a ftp.luth.se!
220 olivaw FTP server (Version wu-2.3(5) Fri Mar 3 15:00:20 MET 1995) ready.
Pseudo: anonymous
331 Guest login ok, send your complete e-mail address as password.
Password: *****
230-
230-
230-       Welcome to the top ftp archive of Europe!
230-
230-    All transfers to and from ftp.luth.se are logged.
230-    If you don't like this then disconnect now!
230-
230-    ** We now have ftpmail at ftpmail@ftp.luth.se **
230-
230-    Mail your questions or requests to: ftp@ludd.luth.se
230-
230-    You are user #195 in your class (Maximum 200).
230-
230-
230-Please read the file README
230-  it was last modified on Tue Apr 19 11:09:26 1994 - 444 days ago
230-Please read the file README.access_methods
230-  it was last modified on Tue Apr 19 10:00:20 1994 - 444 days ago
230-Please read the file README.mirrors.old
230-  it was last modified on Wed Feb  8 09:43:57 1995 - 149 days ago
230 Guest login ok, access restrictions apply.
ftp>
```

Alla richiesta relativa all'indirizzo si può rispondere (nel nostro caso) con:

ftp.luth.se

Uno dei mirror di Aminet più fornito, oppure:

ftp.uni-paderborn.de (sito Aminet tedesco fornitissimo)
ftp.wurlst.edu (sito principale negli USA)
ftp.eunet.ch (sito svizzero molto veloce)
ftp.skylink.it (anche Skylink è un mirror di Aminet)

Nel nostro esempio dovremo digitare come pseudo "anonymous" e come password bisogna rispondere con il proprio indirizzo (es yuri@skylink.it).
Dopo qualche informazione sul sito apparirà il cursore:

ftp>

**5**

```
Termite V1.10
Terminal (89 x 31)
Collegato a ftp.luth.se!
220 olivaw FTP server (Version wu-2.3(5) Fri Mar 3 15:00:20 MET 1995) ready.
Pseudo: anonymous
331 Guest login ok, send your complete e-mail address as password.
Password: *****
230-
230-
230-       Welcome to the top ftp archive of Europe!
230-
230-    All transfers to and from ftp.luth.se are logged.
230-    If you don't like this then disconnect now!
230-
230-    ** We now have ftpmail at ftpmail@ftp.luth.se **
230-
230-    Mail your questions or requests to: ftp@ludd.luth.se
230-
230-    You are user #195 in your class (Maximum 200).
230-
230-
230-Please read the file README
230-  it was last modified on Tue Apr 19 11:09:26 1994 - 444 days ago
230-Please read the file README.access_methods
230-  it was last modified on Tue Apr 19 10:00:20 1994 - 444 days ago
230-Please read the file README.mirrors.old
230-  it was last modified on Wed Feb  8 09:43:57 1995 - 149 days ago
230 Guest login ok, access restrictions apply.
ftp> cd pub/aminet
250-Please read the file README
250-  it was last modified on Wed May 31 12:15:42 1995 - 37 days ago
250 CWD command successful.
ftp> get RECENT | more
```

Ora siamo all'interno di una macchina **Unix** ed è necessario ricordare alcune cose:

- il sistema è case sensitive e quindi bisogna digitare i nomi dei file così come sono presentati (se un file si chiama A6000T.lha non possiamo richiedere a6000. Lha perché per il sistema non esiste)

- il sistema delle directory e sotto directory è quello di Unix (e quindi molto vicino per filosofia a quello di Amiga... )

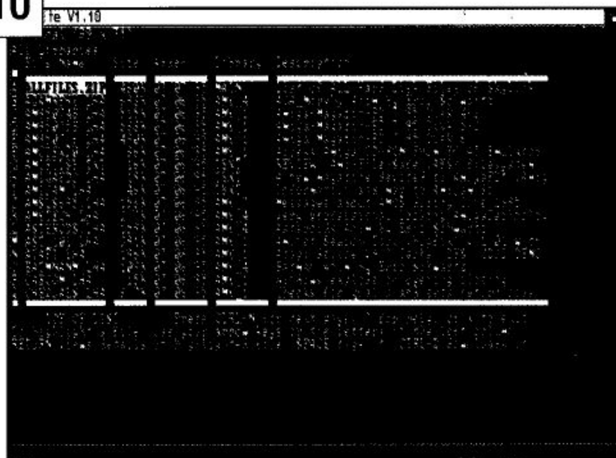
Per portarci nella area Aminet è necessario digitare:

cd pub/aminet "return"

dopo qualche secondo il sistema ci segnalerà l'avvenuta operazione. A questo punto per scegliere i file da prelevare richiediamo la lista degli ultimi file disponibili su questo mirror di Aminet operando come segue.

get RECENT | more "return"

get serve per prendere qualche cosa, nel nostro caso il file RECENT (tutto maiuscolo) la ridirezione tipica di Unix (ma non solo... ) con il "pipe" ci permette di mandare il contenuto nel file all'interno di more.




Per evitare inutili FTP controllate prima l'area file di Skylink sempre molto aggiornata. Ricordate che Skylink è un mirror di Aminet e che quindi prima o poi i file arrivano anche qui.

## Piccolo glossario

**Ping**

È un comando per avere le statistiche di un sito per l'FTP. Serve per capire quanto sia veloce e affidabile. Si utilizza digitando:

```
ping "nome del sito" "return"
```

Esempio

```
ping ftp.luth.se
```

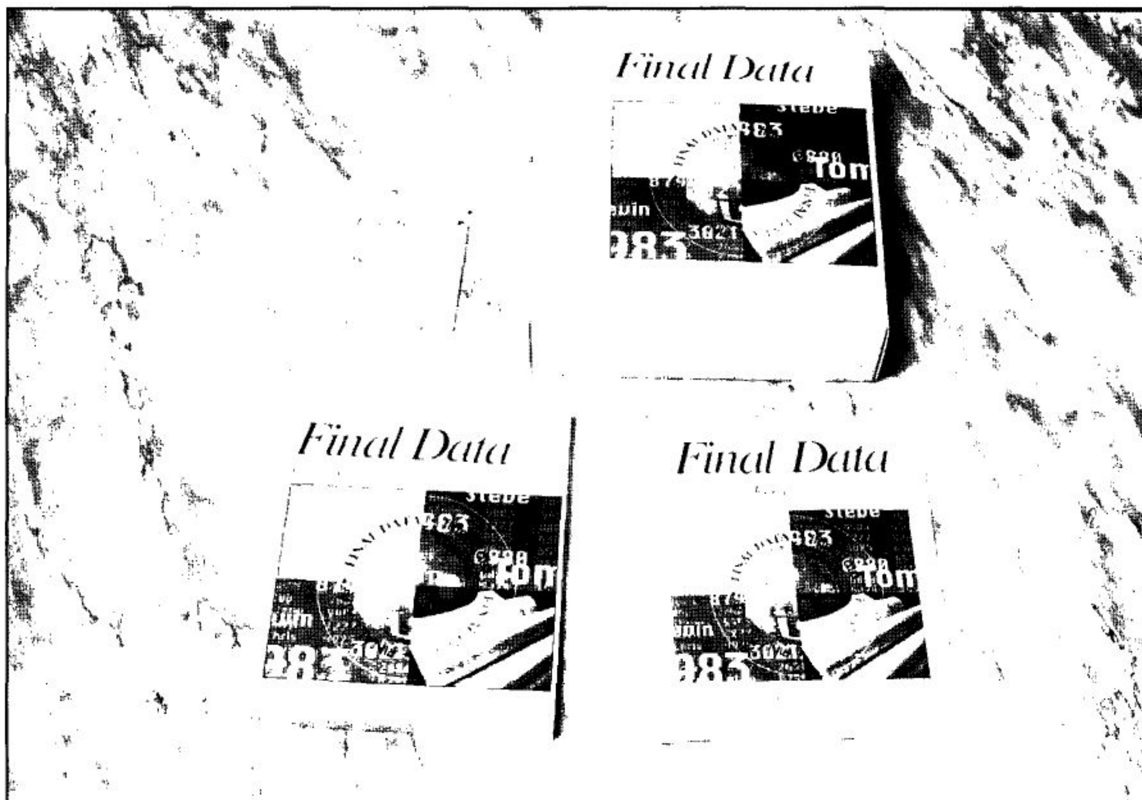
**Finger**
Serve per vedere chi lavora su una macchina (anche remota).
La sintassi è:

```
finger "nome sito"
```

**Ftp**
File transfer protocol (protocollo di trasferimento archivi) uno dei mezzi più potenti di Internet per reperire ogni tipo di archivio.

# Final... mente un database!

***Un database professionale per Amiga non è cosa da tutti i giorni, ma la Softwood ci prova!***




# Final Data Release 2

*di* ***Marco Milano***

Sembra che alcune cose, nonostante la lunga crisi Commodore abbia trovato soluzione solo dopo un anno di blocco, continuino a muoversi per il verso giusto nel bistrattato campo professionale Amiga.

Nello specifico settore dei database, imprescindibile per qualunque computer con velleità serie, il "campione" è da anni rappresentato da "SuperBase Pro", un programma talmente ben fatto che è migrato su Windows, e purtroppo non è più tornato... le nuove versioni sono infatti state sviluppate solo per PC, mentre il programma in versione Amiga è stato venduto separatamente ad un'altra software house, che sino ad oggi non ha presentato alcun upgrade.

Nonostante ciò, è notizia di questi giorni che sono state presentate alcune utility di accompagnamento proprio per Superbase che dovrebbero renderne l'uso più al passo con i tempi, e si spera che l'attuale padrone dei diritti su di esso sia spinto da questi "movimenti" a svilupparne una nuova versione.

Nel frattempo, dal sempre fervido mondo Amiga statunitense, giunge un nuovo Database che, pur non essendo potente come Superbase, costituisce comunque una proposta professionale per l'archiviazione di dati su Amiga: Final Data Release 2.

Si tratta della nuova versione di un programma già ben fatto, realizzato dalla Softwood, software house dell'Arizona che produce l'ottimo Word Processor con funzioni DTP "Final Copy". Le principali

novità di questa versione sono costituite da potenti funzioni di ricerca e realizzazione di Report, che in fondo sono il vero "motore" di ogni database: c'è dunque da aspettarsi qualcosa di molto positivo, e possiamo parlare di un vero e proprio nuovo pacchetto.

## Il pacchetto

La confezione è veramente enorme, soprattutto per lo spessore di circa 5 centimetri, che all'apertura si rivela puramente esteriore (metà di tale spessore è riempito di gommapiuma), ma si sa, anche l'occhio vuole la sua parte. E non è che il contenuto sia povero: un manualone principale, un secondo manualetto di Addendum per la Release 2, l'immancabile cartolina di registrazione, ed un unico dischetto contenente il programma.
Sul retro della confezione notiamo alcune schermate ed un elenco di caratteristiche: facilità d'uso, potenza, flessibilità... siamo molto sul generale! L'accento principale è comunque sulla facilità di utilizzo.
Cosa abbastanza originale, anche un lato della confezione è fittamente istoriato con una lunga serie di caratteristiche del programma, scritte in caratteri molto piccoli.
Tutta la dotazione è esteticamente piacevole e realizzata con un'eleganza che si addice al target "serioso" di un prodotto del genere.
Il fatto che il programma sia contenuto in un solo disco può lasciare interdetto il professionista, abituato a pensare che la qualità si vede dal numero di megabyte occupati (sprecati?) su hard disk dalle applicazioni per PC, ma nel caso dei database le dimensioni dipendono principalmente dalla grandezza e dal numero di esempi presenti: in questo caso, il programma è lungo quasi 300K, e gli esempi sono ben diciotto, solo che occupano in media appena 2K, dunque onore alla Softwood per non aver inquinato il mondo con inutili dischetti aggiuntivi.

## I manuali ed i requisiti

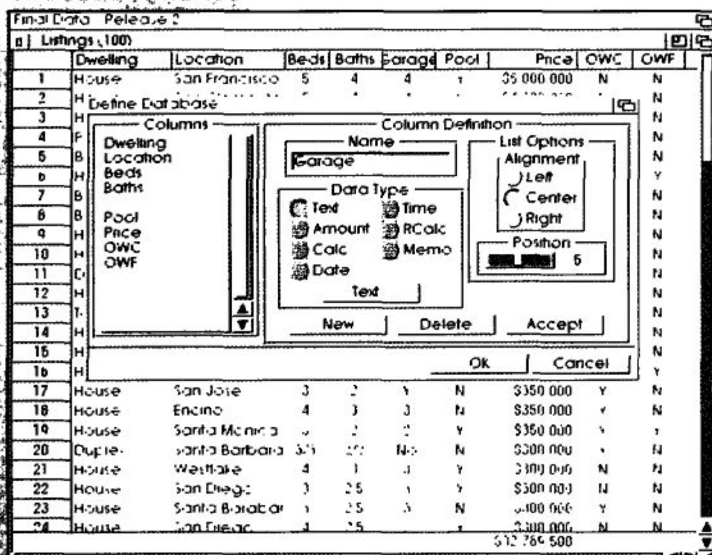
Va subito detto che tutta la documentazione è interamente in inglese, e così resterà a meno di un improbabile impegno a tradurre il tutto da parte di qualche importatore nostrano.
Il manuale principale è ottimamente realizzato, stampato su carta di qualità non eccezionale ma molto ben impaginato. È diviso in dieci capitoli più un indice analitico, sempre molto utile nei manuali, e non mancano le illustrazioni. Dopo due pagine di gentile benvenuto, il primo capitolo è dedicato all'installazione ed alla "partenza rapida". Il secondo capitolo è formato da un ottimo Tutorial, molto chiaro, che guida veramente passo per passo l'utente inesperto in tutte le principali operazioni possibili con il programma. I capitoli 3-6 sono dedicati ad una guida approfondita a tutte le funzioni del software, divise in definizione, salvataggi e caricamenti, manutenzione, ordinamenti e ricerche.
Il settimo capitolo è dedicato alle preferenze, e l'ottavo alle funzioni di stampa. Nel nono capitolo potremo apprendere tutte le funzioni ARexx supportate, e nel decimo troviamo un'utile guida di riferimento a tutti i comandi, divisi per menu.
Il manualetto dedicato alla versione 2 è invece formato da un unico capitolo, ed in circa 25 pagine illustra tutte le novità, ben organizzate in sezioni.
Il giudizio sulla manualistica è dunque molto positivo, visti gli ottimi livelli raggiunti sia come completezza sia come semplicità di lettura.
I requisiti minimi per utilizzare Final Data 2 sono veramente modesti: qualunque Amiga con almeno 1 Mbyte di RAM, un floppy drive, AmigaOS 1.3 o superiore. Il programma funziona anche direttamente da floppy, ed è possibile creare database anche di una certa dimensione utilizzando solo i dischetti. Il dischetto originale non è protetto dalla copia, e ne è consigliato un immediato backup di sicurezza.
Fortunatamente, non sono presenti altri metodi di protezione basati sul manuale o su odiosi dongle: il rispetto per chi nonostante tutto continua a sviluppare software professionale per Amiga è dunque lasciato all'utente, e ci sembra fondamentale pagare loro il giusto (sempre enormemente meno di quanto viene richiesto per programmi analoghi su PC compatibili), se non vogliamo finire per diventare ex-utenti Amiga.

## Installazione

L'installazione su hard disk viene eseguita tramite l'Installer ufficiale Commodore. La relativa procedura è illustrata nel manuale con una dovizia di particolari quasi esagerata: vengono descritte tutte le azioni da compiere, e l'uso di tutti i gadget dell'interfaccia di installazione, tanto che sembra quasi di trovarsi di fronte ad un manuale dell'Installer Commodore!
È comunque molto piacevole avere a che fare con una simile concezione, lontana anni luce dal disinteresse per i problemi dell'utente inesperto che caratterizza molto software per Amiga.
Terminata l'installazione, il materiale occuperà circa 400K sull'HD, compresi 50K di esempi. Per lanciare il programma basterà cliccare sulla sua icona da WB, ed apparirà una finestrella con le opzioni schermo: potremo aprire Final Data direttamente sul Workbench, o su schermo proprio con risoluzioni selezionabili tra interlacciato, non interlacciato e Workbench.
È un peccato che non sia disponibile un requester di sistema con la possibilità di selezionare qualunque risoluzione, come sarebbe d'uopo nei programmi di nuova concezione, ma il problema può essere aggirato configurando il Workbench nella risoluzione desiderata, e selezionando Workbench nel requester di Final Data.
Infine, potremo scegliere il numero di colori utilizzati, da 2 a 256 (anche se per un database non grafico tanti colori sono praticamente inutili), e cliccando su "OK" il programma partirà.

## Filosofia e caratteristiche

La filosofia di Final Data 2 è abbastanza diversa da quella di database come SuperBase Pro: innanzitutto non si tratta di un database relazionale, ma "flat file". In parole povere, non è possibile creare due o più database diversi e definire dei legami tra di loro per interrogazioni incrociate.
Facciamo un esempio: avete un database contenente un elenco di persone, con indirizzi e telefoni, ed un altro database con l'elenco delle persone cui avete prestato qualcosa, con accanto la cosa prestata. Se volete riavere un CD che avete prestato, nel secondo database potete ricercare il titolo del CD, ed otterrete la persona; nel primo database, potete ricercare la persona ed otterrete il telefono per chiamarla. Con un programma relazionale, come SuperBase, potreste invece definire un legame permanente (Link) tra i due database, costituito dai nomi delle persone, ed ottenere




Il processo di definizione dei vari Campi di un nuovo database.

dunque il telefono di una persona che ha un vostro CD con un'unica ricerca a partire dal titolo. Questo con Final Data non è possibile.

Un'ulteriore differenza tra i due pacchetti è nel modo di concepire l'organizzazione dei dati: in SuperBase si definiscono dei campi (nome, indirizzo, telefono) e questi verranno riempiti con dei dati (i nomi e gli indirizzi veri e propri); ogni insieme di dati relativi ai campi costituirà un "record", ovvero una scheda come quelle dei vecchi schedari cartacei, che saranno visualizzate una dopo l'altra. Volendo, in SuperBase si può attivare anche la visione "tabellare", ovvero ogni campo sarà una colonna, ed ogni record una riga di dati.

In Final Data il database è organizzato soltanto in modo tabellare: ogni colonna è un campo, ed ogni riga è un record. Non è possibile avere un'organizzazione "a schedario". Il database apparirà dunque esteriormente come uno spreadsheet, con la serie di righe e colonne tipica dei fogli elettronici.

Fatte queste premesse teoriche, ecco le caratteristiche più importanti di Final Data 2: numero illimitato di colonne (=campi) e righe (=record); possibilità di riposizionare le colonne e di ridimensionarle; possibilità di aggiungere o cancellare campi a piacimento in qualsiasi momento; ordinamento possibile su una o più colonne da noi selezionate; numerose tipologie di campi; operazioni di taglia e incolla e totali di colonna; importazione di database ASCII o creati con PenPal, FileIIsg e MiAmigaFile; Mail Merge con i word processor Final Copy e Final Writer; possibilità di tenere aperti più database contemporaneamente; supporto estensivo ARexx; stampa di report su qualunque stampante o verso disco; scrolling "real time".

Come vedete, ce n'è abbastanza per rendere il pacchetto molto potente ed interessante: andiamo dunque a verificare l'implementazione delle caratteristiche "su strada", utilizzando per la prova un A4000/040 dotato di 8 Mb di Fast e 2 di Chip RAM.

## Partenza...

Appena lanciato, il programma apre uno schermo bianco, pronto per la definizione di un nuovo database; l'about ci informa che si tratta della Release 2 del 13 aprile 1995.

A questo punto, chi non ha mai utilizzato il programma potrà seguire il Tutorial sul manuale, oppure caricare uno dei diciotto esempi forniti ed analizzarli. Una volta impratichito, potrà tentare la definizione del suo primo database personale, ed è quello che faremo ora, per dare un'idea delle procedure e delle eventuali difficoltà nell'uso sul campo del programma.

La prima cosa da fare è selezionare "define" dal menu project, ed apparirà una classica finestra di definizione: le tipologie di campi definibili sono numerose, anche se non paragonabili a quelle di SuperBase. Abbiamo: testo, data, ora, numeri, formule, memo (dove possiamo dilungarci in note lunghe a piacimento). Le opzioni per i campi testuali comprendono filtri sui caratteri accettabili, ma non funzioni come le maiuscole automatiche; i campi numerici hanno opzioni di formato (posizione della virgola), ma non limiti oltre i quali le cifre non sono accettate; i campi data e ora hanno complete opzioni sul formato (mese/giorno/anno, giorno mese/anno ecc. ); i campi contenenti formule permettono di definirle in modo semplice tramite un'interfaccia grafica molto pulita, simile ad una calcolatrice da tavolo.

Ad ogni campo possiamo assegnare un nome, deciderne l'allineamento (giustificazione) e la posizione rispetto alle altre colonne presenti.

Una volta terminata la definizione dei vari campi, in cima allo schermo appariranno dei label con i nomi dei campi da noi definiti, posizionati in corrispondenza delle relative colonne. La larghezza di queste colonne può essere variata con semplicità: basta trascinarne i confini con il mouse.

È poi il momento di inserire i dati. Anche in questo caso la semplicità è la norma: basta cliccare sul label "new" presente a lato dello schermo, ed apparirà una nuova riga numerata pronta per l'inserimento dei dati relativi.

Terminato l'input relativo ad un record, il programma si porterà automaticamente su una nuova riga, per proseguire l'input in modo più rapido, sinché non premeremo il gadget di deselezione. Vedremo così nascere il nostro database.

Per modificare i dati in seguito, basta cliccare sulla *cella* contenente il dato da variare, ed eseguire la modifica. Anche la cancellazione di un record è semplice: cliccare sul label relativo, premere backspace, ed è fatta (ovviamente dopo avere risposto ad un requester di conferma, vista la mancanza di una funzione di undo).

## Ridefinire, cancellare, riordinare

Una delle difficoltà maggiori nell'uso di SuperBase si incontra quando si vuole ridefinire o cancellare un campo. In Final Data è possibile ridefinire i campi con semplicità, e l'unica limitazione è che non si può cambiare la tipologia di un campo quando vi siano già dei dati nel database. La cancellazione di un campo è invece sempre possibile, anche se contiene già dei dati: basta selezionare "defi-

*Ecco come si presenta un database in Final Data 2: in questo caso l'argomento sono le riviste.*

Final Data - Release 2

Periodicals (14)

| 0 | Magazine | CoverPrice | SubPrice | IssuesPerYear | Publisher |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Amiga World | $3.95 | $29.97 | 12 | TechMedia Pub |
| 2 | Bicycling | $2.95 | $19.97 | 11 | Rodale Press, I |
| 3 | BusinessWeek | $2.75 | $46.95 | 51 | McGraw-Hill, Inc |
| 4 | BYTE | $3.50 | $29.95 | 12 | McGraw-Hill, Inc |
| 5 | Computer Shopper | $3.95 | $29.97 | 12 | Ziff-Davis Publis |
| 6 | Dr Dobb's Journal | $3.95 | $29.97 | 12 | Miller Freeman |
| 7 | Sail | $2.95 | $23.94 | 12 | Cahners Publish |
| 8 | Scientific American | $3.95 | $36.00 | 12 | Scientific Ameri |
| 9 | Stereo Review | $2.95 | $15.94 | 12 | Hachette Filipc |
| 10 | The Economist | $3.50 | $110.00 | 51 | The Economist |
| 11 | Time | $2.95 | $61.88 | 52 | Time Inc |
| 12 | WoodenBoat | $4.95 | $24.95 | 6 | WoodenBoat F |
| 13 | Enigma Amiga Run | $7.50 | | 11 | G.R. Edizioni |
| 14 | | | | | |
| New | | | | | |
| | | | $459.49 | | |

ne" e cliccare sul campo voluto, indi sul gadget "delete". L'ordine dei campi può essere variato semplicemente selezionando un campo e spostando il cursore che ne decide la posizione all'interno del database.

Per "Sorting" si intende il mettere in ordine i dati secondo un particolare Indice: ad esempio se l'indice è il campo "cognome", potremo mettere delle persone in ordine alfabetico, mentre se vogliamo metterle in ordine di età, dovremo porre come indice il relativo campo numerico.

Le funzioni di sorting sono molto importanti in un database, e qui sono implementate in modo completo: a differenza di SuperBase, è possibile anche definire più indici contemporanei (ad esempio mettere delle persone in ordine di città, e le persone della stessa città in ordine alfabetico, e quelli con lo stesso cognome in ordine di età). Basta selezionare i campi interessati, e decidere se il sorting deve essere ascendente o discendente. Non è però possibile tornare alla disposizione dei dati precedente ad un'operazione di sorting, dunque attenzione: se i vostri dati erano in un ordine per voi importante e non riconducibile ad un'operazione di sort, addio!

Per eseguire degli ordinamenti complessi, c'è un'opzione avanzata, che permette di ordinare i dati indicizzandoli in ordine ascendente per un campo e discendente per un altro ecc.

Infine, è possibile eseguire delle ricerche con l'opzione "find", che può essere "case-sensitive", agire dall'alto in basso, dal basso in alto o in ambo i sensi, su una colonna o in tutto il database. Una volta trovati i dati, è possibile agire su essi con una funzione di "replace", che cambia automaticamente tutte le occorrenze di una stringa in una nuova stringa da voi definita.

## I Query

Se i sort sono importanti, i query sono il vero cuore di un database professionale.

In questo caso, sono stati introdotti come novità nella Release 2 di Final Data, che proprio con la loro implementazione è entrato nel novero dei database professionali: un programma incapace di eseguire query non può essere definito un vero database!

Un query, o "interrogazione", non è altro che una ricerca all'interno di un database di tutti i record che rispondano a determinati criteri. Ad esempio, ricercare in un database-agenda tutti gli individui che abitano a Roma ed hanno il telefono che inizia con la cifra "8" è un esempio di query, ma si può giungere a livelli di complessità e di precisione incredibile, utili in database di grosse dimensioni.

Ad esempio un audiofilo potrebbe voler ricercare, all'interno del suo enorme database discografico, tutti i brani di **Mozart** diretti da **Bernstein**, registrati tra il 1975 ed il 1983, con **Ashkenazy** al pianoforte ed editi dalla DECCA, oppure tutte le opere di Puccini interpretate dalla Callas accompagnata dall'Orchestra della Scala ma che non abbiano come tenore Di Stefano. In ambito immobiliare si può ricercare, in un database di abitazioni in vendita, alloggi siti ad esempio a Modena o a Ferrara, che abbiano tra tre e cinque stanze, almeno un balcone, ed il cui prezzo non superi i 400 milioni, e così via.

Queste richieste apparentemente al limite dell'assurdo possono essere tramutate in realtà grazie agli algoritmi di ricerca forniti dal programma database.

La nuova implementazione di tali funzioni in Final Data 2 è già di ottimo livello: sono presenti numerosi operatori "classici" (=, >, <, <= ecc. ), ma anche gli operatori booleani (AND, OR e NOT) necessari a collegare più richieste. Inoltre, sono presenti delle Funzioni come "contains" (cerca tutti i record che contengono una certa stringa) o "range" (tutti quelli il cui valore è compreso tra due estremi).

Abbiamo provato ad inserire condizioni lunghissime e complesse, riscontrando sempre una notevole velocità di ricerca. La potenza delle funzioni di query è inoltre utilmente accompagnata da un gadget di help, che spiega chiaramente il significato dei vari operatori.

Tornando all'esempio immobiliare, le condizioni poste, trasformate in algoritmo di query, diventano:

```
città=Modena OR città=Ferrara AND range
(Stanze,3,5) AND balconi>0 AND
Prezzo<=400000000.
```

Semplice, no?

Una volta inserita tale formula, dopo una breve ricerca, sullo schermo non apparirà più l'intero database, ma solo i record che rispondono a tutti i requisiti richiesti.

## La stampa

Il programma può stampare dei report o delle etichette. I report sono organizzati con i dati in righe e colonne, come nello schermo principale, e possono essere relativi all'intero database o contenere solo i dati che sono stati selezionati da un query.

Le etichette sono realizzabili a patto di fornire al programma informazioni aggiuntive, ovvero definendo quali campi inserire nell'etichetta e in quale posizione stamparli: si tratta ovviamente di una funzione molto utile per spedire lettere a tutte le persone contenute in un database di nomi ed indirizzi.

Le opzioni di stampa sono molto interessanti: è possibile realizzare dei totali a fine colonna, inserire dei separatori tra le colonne e le righe, stampare anche i *memo* ecc. Nella stampa delle etichette si può decidere quante inserirne verticalmente ed orizzontalmente in ogni pagina stampata.
La stampa è molto veloce, ma può utilizzare solo i font interni della stampante, dunque niente font personalizzati o vettoriali: è un vero peccato, perdipiù in un programma realizzato dai produttori di un famoso Word Processor!

## Altre funzioni

Il programma implementa una nutrita serie di comandi ARexx, dunque è possibile farlo comunicare con altri programmi e controllarlo "a distanza" tramite script.
Ultima novità della versione 2 sono le views, ovvero delle "viste" sul nostro database che limitano i record visibili a determinate categorie: si agisce un po' come in un query, definendo dei criteri di selezione. Tramite questi è possibile, ad esempio, caricare nell'ambito di un database di videocassette delle viste separate che mostrino solo i film d'avventura, o quelli d'amore, o i comici, e così via. Si può anche mantenere visibili tutti i dati, ma evidenziare quelli che appartengono ad una vista.

## Il meglio e il peggio

I principali limiti di Final Data 2 rispetto a SuperBase sono: il mancato supporto di immagini, la mancata possibilità di vedere i record singolarmente invece che in vista tabulare, e l'impossibilità di creare "front-end" personalizzati in cui inserire i dati, come fa l'ottimo (ma instabile...) "form editor" di Superbase.
Un vantaggio è la maggiore flessibilità: in SuperBase per cambiare l'ordine dei campi bisogna compiere complesse ridefinizioni, e cancellarne uno è impossibile (può solo essere trasformato in campo "DELETED", e per eliminarlo definitivamente bisogna ridefinire tutta la struttura del database). In Final Data, invece, basta spostare o cancellare una colonna, ed il gioco è fatto. C'è però sempre la limitazione che impedisce di cambiare la tipologia di un campo, anche quando questo non contenga dati: basta che ci sia un solo dato nell'intero database, e l'unico modo di trasformare in campo testuale un campo numerico o viceversa è la cancellazione del campo e la creazione di un campo *ex novo*.
Altro lato positivo di Final Data è il supporto di sottoindici illimitati, mentre SuperBase può avere un solo Indice per volta. Troviamo però che alcune carenze rispetto a SuperBase siano importanti: la mancanza di limiti per le cifre fuori dei quali un Input non sia accettato dal programma, l'impossibilità di "maiuscolizzare" automaticamente tutto o solo l'iniziale di un campo testuale, ecc. Sarebbe utile anche una funzione di undo, che spesso manca anche nei database più blasonati.
L'impossibilità di stampare con Font personalizzati o vettoriali è poi una limitazione assurda in un programma Softwood.
Utile invece la possibilità di definire modi diversi per l'immissione ed il display delle date: si può inserirle nel modo più rapido (15/10/95) per poi visualizzarle in modo più completo (15 ottobre 1995).
L'ultima carenza importante è proprio l'assenza di funzioni di importazione di database creati con SuperBase, ma probabilmente la diversa filosofia dei programmi avrebbe reso difficile la conversione.
Notiamo infine, cosa molto importante per un database, che il software è solido, lavora bene in multitasking e gestisce correttamente anche un numero molto alto di database aperti in contemporanea.

## Conclusioni

Potete trarle da voi: noi crediamo che le carenze rispetto ad un SuperBase siano importanti, ma incidano principalmente su un uso professionale o su chi ha specifica necessità di un database relazionale.
Per chi ha esigenze più limitate o è interessato principalmente a velocità e facilità di utilizzo, Final Data 2 può essere la scelta migliore rispetto a database più potenti, ma che possono mettere a disagio chi non necessita di tale potenza e sarebbe costretto ad imparare concetti complicati per utilizzare il programma in applicazioni di ridotta portata.
Il programma non è attualmente distribuito in Italia ed è per questo che risulta difficile reperirlo con i canali abituali. Speriamo che anche grazie a questo articolo qualche anima illuminata prenda in considerazione l'importazione e la localizzazione di questi prodotti.



### About Final Data Release 2

**Nome Prodotto:** Final Data Release 2

**Prodotto da:**
SoftWood, Inc.
P. O. Box 50178
Phoenix, Arizona 85076
USA
Tel. (001) 60.24.31.91.51

**Distribuito da:** attualmente non distribuito ufficialmente in Italia

**Prezzo:** non disponibile

**Configurazione richiesta:**
Qualunque Amiga, 1 Mbyte RAM, AmigaOS 1.3 o superiore, 1 floppy drive.

**A favore:** Grande semplicità di utilizzo, velocità, flessibilità, più database aperti contemporaneamente, sottoindici, query potenti.

**Contro:** Mancanza di filtri di ingresso dati, non è relazionale, stampa solo con font stampante, non supporta immagini, solo visione tabellare dei dati.

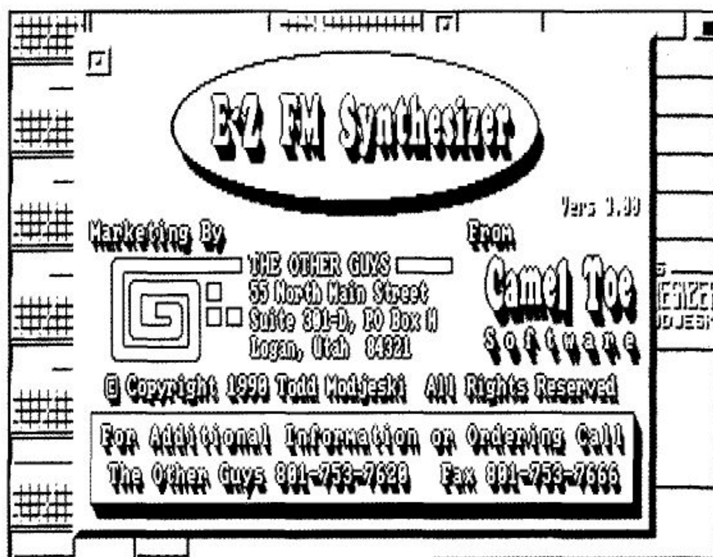
# La sintesi in sintesi

***Sintesi sonora FM a 16 bit su tutti gli Amiga, senza comprare il sintetizzatore!***

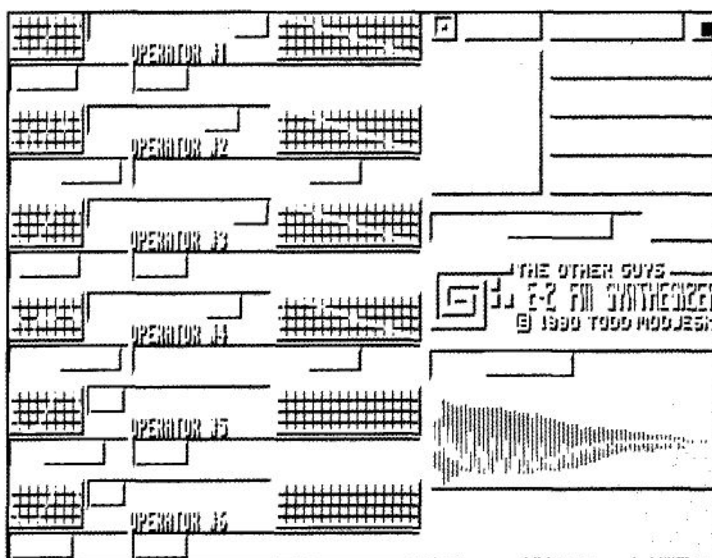
# E-Z FM Synthesizer

*di* ***Marco Milano***

Torniamo dopo molto tempo a parlare di sintesi sonora, un campo in cui l'Amiga, nonostante le caratteristiche dell'hardware audio siano tuttora superiori in vari aspetti alle tanto decantate SoundBlaster per PC, è stato ultimamente trascurato.
Dopo la presentazione del mitico "Synthia Pro", avvenuta ormai da più di un lustro, nessuna nuova iniziativa ha aggiornato o tentato di superare le pur ottime caratteristiche di quel pacchetto, che ricordiamo, era in grado di utilizzare tutti i principali tipi di sintesi (additiva, sottrattiva, Fourier...). Negli ultimi tempi solo in Germania (non a caso la nuova patria di Amiga) sono apparsi alcuni pacchetti del genere, rigorosamente in tedesco e non esportati.
Il prodotto che presentiamo oggi non smentisce questo quadro: si tratta infatti di un prodotto che risale al 1990, e proviene dagli stessi autori di Synthia, gli americani della "The Other Guys Software".
Nonostante l'età, il prodotto è molto interessante, e abbiamo dunque deciso di parlarne non solo perché è tra i pochi disponibili, ma perché presenta delle caratteristiche che lo rendono ancor oggi molto utile.
Tra queste, la più interessante è la possibilità di salvare il frutto della nostra elaborazione sonora anche come campione a 16 bit, caricabile dunque sulle principali tastiere, sintetizzatori e campionatori professionali.
Andiamo dunque ad analizzare del dettaglio questo prodotto non più giovane.
Il prodotto si presenta in modo alquanto spartano: una confezione bianca con scritte rosse ed una tastiera stilizzata, realizzata con un gusto che ricorda le più squallide pubblicità degli anni '60, ed un manuale ciclostilato e rilegato con punti metallici.
Ma non facciamoci influenzare dalle apparenze...
Il software è contenuto in un unico dischetto, sul quale sono presenti: il programma principale, lungo quasi 200K, una directory con una decina di esempi da utilizzare nei mini-tutorial presenti sul manuale, ed una directory colma di ben 83 Preset! Quest'ultima directory ci ha notevolmente rallegrato: si tratta di decine di Preset già pronti da caricare, utilizzando i quali non solo si possono creare istantaneamente i relativi suoni (si va dalle campane al suono del telefono, dal basso elettrico all'urlo di "guerriero pellerossa Winnebago"), ma soprattutto si possono studiare gli algoritmi di sintesi che hanno permesso di ricreare tali sonorità. Con 83 preset c'è decisamente molto materiale da analizzare!
Il manuale è diviso in sei capitoli, quattro appendici ed un indice analitico, tutto ovviamente in inglese.
Il primo capitolo è dedicato all'uso rapido ed immediato del programma, nel secondo si studiano i parametri fondamentali del suono, nel terzo si tratta degli operatori, nel quarto degli algoritmi, nel quinto del salvataggio dei suoni, ed il sesto è un sommario di tutti i gadget del software. Le appendici contengono utili tabelle tecniche.
Il tutto è realizzato in uno stile semplice e diretto, come da sana tradizione americana, ed è costellato da esempi operativi, realizzabili caricando i relativi file presenti sul disco.
Come spesso accade dunque, l'abito dimesso nascondeva il monaco!
I requisiti minimi per utilizzare il programma sono indicati sulla confezione: qualunque Amiga con almeno 512K di RAM, Kickstart dall'1.2 in su.
Non viene fatta alcuna menzione di un'eventuale installazione su hard disk (che in effetti nel 1990 non era molto usato nel mondo Amiga), ma basta copiare a mano il file principale sul disco rigido per utilizzare il programma da tale supporto (non necessita infatti di file di accompagnamento o particolari Librerie di Sistema). Le caratteristiche principali sono: utilizzo della Sintesi FM tramite sei operatori indipendenti, disponibilità di trentadue algoritmi FM, visualizzazione della forma d'onda risultante (e sua animazione), interfaccia grafica intuitiva, possibilità di salvare in formati Amiga e Macintosh a 8 e 16 bit (AIFF standard proprietario della Digidesign) per l'esportazione verso strumenti MIDI.




*La schermata principale di E-Z FM Synthesizer, con nomi degli autori, data e versione del programma, ed utili numeri per contattarli (se esistono ancora).*




*E-Z FM Synthesizer in azione: notare in alto a destra la finestrella con lo schema grafico degli Algoritmi, ed a sinistra i vari Operatori; in basso a destra l'onda risultante.*

## Principi di sintesi: un po' di fisica

Nei capitoli 2, 3 e 4 del manuale vengono illustrati i principi basilari della sintesi sonora: innanzitutto si descrivono le caratteristiche del suono, ovvero ampiezza, frequenza e timbro, poi si spiega il concetto di operatore, vengono descritte le principali forme d'onda, ed infine si parla degli algoritmi.

Ecco in breve di cosa si tratta: come tutti sapranno, un suono è un'onda, e precisamente un'onda di compressione/rarefazione che si trasmette nell'aria o in un altro mezzo elastico (acqua, metallo...).

I tre parametri che definiscono un suono sono: Ampiezza dell'onda, ovvero l'intensità della compressione/rarefazione, che graficamente si rappresenta con una maggiore distanza tra il vertice dell'onda e la base, e che corrisponde al volume del suono; frequenza dell'onda, ovvero il numero di compressioni/rarefazioni che avvengono in un secondo, che graficamente è rappresentata dalle creste d'onda più o meno ravvicinate, e che corrisponde all'altezza del suono (ovvero se è acuto o grave; si misura in Hertz e determina anche la "nota" musicale che ascoltiamo); timbro, che non corrisponde ad una caratteristica misurabile dell'onda, ma dipende dall'andamento di questa.

Il timbro è la caratteristica che ci permette di distinguere il suono di un violino da quello di un pianoforte, o la voce di Baglioni da quella di Cocciante, e per comprenderlo dobbiamo pensare che i suoni nella realtà non sono "puri", ovvero formati da una semplice onda sinusoidale con la sua ampiezza e frequenza, ma sono formati da diverse onde semplici che si sommano l'una all'altra creando un'onda dalla forma complessa.

L'onda più ampia sarà quella che determina l'altezza del suono, ovvero la nota che sentiamo, ma se questa nota ci sembrerà emessa da una chitarra o da un trombone dipende dalle altre onde, meno intense e dotate di frequenze diverse, che si sommano a quella principale. Tali onde si chiamano "armonici", perché le loro frequenze non sono casuali, ma corrispondono alle note che secondo le leggi dell'armonia sono in relazione più o meno diretta con la nota principale.

Non è questo il momento di spiegare tali leggi, dunque passiamo all'implementazione di tali concetti nel programma.

## Come si crea un suono

Gli operatori non sono altro che generatori di onde semplici, che possono avere la classica forma sinusoidale o altre sette forme (dalla classica "onda triangolare" ad elaborate funzioni trigonometriche); combinando più operatori, si otterranno le forme d'onda complesse che corrispondono ai vari timbri.

I modi di combinazione di più forme d'onda per produrre onde complesse sono più d'uno, e corrispondono ai vari tipi di sintesi sonora: additiva, sottrattiva, FM (modulazione di frequenza) ecc. La sintesi additiva, ad esempio, aggiunge successivamente più onde semplici (corrispondenti come detto ai vari armonici) ad un'onda principale, creandone il timbro.

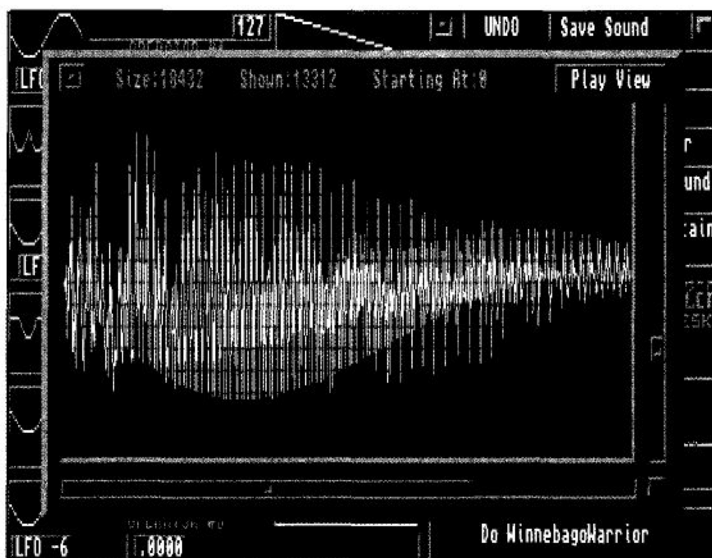
La sintesi FM, utilizzata in questo programma, funziona invece utilizzando delle onde semplici non come armonici, ma come "modulanti" dell'onda principale: tali onde influenzeranno l'andamento dell'onda principale, variandone la conformazione in base al loro andamento, e così modificheranno il suono "puro" arricchendolo di armonici.

Il programma è anche in grado di generare onde subsoniche, dalla frequenza inferiore ai 20 Hz, e la modulazione apportata sull'onda principale da tali onde è utile per creare "effetti" sul suono.

Spieghiamo: le onde le cui frequenze cadono nel campo dell'udibile (da 20 a 20.000 Hz) modificheranno la forma dell'onda principale provocando l'aggiunta di armonici, mentre le onde "subsoniche" (inferiori ai 20 Hz) provocano effetti come il "vibrato".
Chiariamo tutto con un esempio: un'onda sinusoidale dalla frequenza di 440 Hz suonerà come una nota "La" dal timbro "puro", ovvero privo di armonici; se aggiungiamo un'altra onda sinusoidale dalla frequenza di 10 Hz come sua "modulante", quest'ultima modificherà la forma dell'onda principale, che suonerà sempre come un "La", ma il suono avrà un effetto di "vibrato". Se aggiungiamo una terza onda modulante, dalla frequenza di 1000 Hz, questa modificherà ulteriormente la forma dell'onda principale: ora ascolteremo un "La" vibrato, ma dal timbro non più puro, in quanto la differenza rispetto ad una semplice sinusoide sarà percepita dall'orecchio come armonici del suono, che gli daranno un timbro particolare.
Ora capite come, aggiungendo varie modulanti, si possa modificare l'onda base sino a darle il timbro di un pianoforte o di un basso elettrico, ma avrete anche capito che non si tratta di un processo intuitivo! Ricreare timbri complessi come quelli degli strumenti musicali, ricchissimi di armonici peculiari, utilizzando delle onde modulanti, è infatti un processo lungo e difficile. Ma è proprio questo che esalta l'appassionato di sintesi sonora: sarebbe certamente più facile campionare il suono dello strumento desiderato, ma volete mettere la soddisfazione di "creare" il suono di uno strumento tutto da soli, a partire da aride



formule matematiche?
In E-Z FM Synthesizer abbiamo a disposizione sei operatori indipendenti, ognuno capace di generare la sua bella forma d'onda; ma come fare a decidere il modo in cui ognuno influenza gli altri, per giungere al suono finale?
Questo si ottiene attraverso gli algoritmi: si tratta di ben 32 diversi schemi di interazione tra gli operatori, che il programma (molto opportunamente) visualizza graficamente come quadratini numerati legati da linee, rendendo molto intuitivo capire come avvengono le varie modulazioni tra di essi, sino all'output finale.
Ad esempio, è possibile far modulare ad un operatore un altro operatore, che a sua volta agirà sul suono finale, o sul risultato di altri operatori intermodulanti; sono possibili anche loop di un singolo operatore, di cui si può regolare l'ammontare del feedback (percentuale del suono che "rientra" nell'operatore).
Ovviamente, oltre all'uso dei suddetti algoritmi, per rendere la sintesi più flessibile ogni singolo operatore dispone di alcuni gadget di controllo dei suoi parametri: si può regolarne finemente la frequenza (sono possibili 2048 valori per ogni ottava), il volume relativo alle altre onde, la durata del suono (misurata in byte).
Un'ultima potente funzione è il controllo dell'inviluppo (envelope) che consente di decidere (anche spostando manualmente i punti di controllo sul display grafico) i tempi e le modalità di attacco, durata e rilascio del suono (attack, sustain e decay) per quanto riguarda l'onda principale, e di creare ulteriori utili effetti se utilizzato sulle onde modulanti, in quanto ne varierà nel tempo la "quantità di influenza" sul suono principale.
Dopo aver deciso tutte le modalità di creazione, basterà cliccare sul gadget "Do Sound" e potremo ascoltare il nostro lavoro, suonando sulla tastiera dell'Amiga, come nei vecchi tempi del Sonix, sino a quattro note contemporaneamente.
Infine, è possibile animare la forma d'onda, e vederla scorrere con tutti i suoi cicli sullo schermo (inutile ma affascinante).




L'onda risultante può essere mostrata in questa ottima finestra di ingrandimento, dotata di Zoom ed animazione !

## Salvataggio e formati

I formati nei quali possiamo salvare le nostre creazioni sono numerosi: innanzitutto è possibile salvare anche (o soltanto) un file "settings", che corrisponde all'insieme di parametri utilizzati per creare un determinato suono: indispensabili per ulteriori elaborazioni, e per risalire al lavoro eseguito per la sintesi di un suono particolarmente ben riuscito.
Per quanto riguarda i formati Amiga, è presente il "classico" IFF 8SVX (su 1 o 3 ottave), usato da tutti i programmi Amiga, e che corrisponde ai suoni interni ad 8 bit del nostro beniamino: useremo questa opzione se vogliamo utilizzare i nostri suoni in Deluxe Music, Sonix, o in giochi e Demo per Amiga.
C'è poi il formato "AIFF" a 16 bit, che è supportato da alcuni programmi Amiga (ad esempio da Studio 16, il software abbinato alla scheda a 16 bit per HD Recording "AD516"), e che può essere scaricato su tastiere esterne tramite il programma "Synthia", della stessa software house.
Infine, è presente anche l'AIFF ad 8 bit, utile soprattutto per esportare i suoni verso un Macintosh. Anche i suoni AIFF possono essere salvati su 1 o 3 ottave.
Nel salvataggio su 3 ottave è presente la fondamentale opzione che impedisce alle onde subsoniche (LFO) di

essere anch'esse innalzate di frequenza nelle varie ottave, il che ovviamente le trasformerebbe da subsoniche in udibili, con effetti disastrosi sul nostro suono.
Infine, per una migliore qualità, è presente un gadget per il resampling: al momento del salvataggio il suono può essere ricampionato a frequenze più elevate, per usi professionali. Purtroppo la frequenza più elevata è attualmente tutt'altro che professionale (16726 Hz), ben lontana dalle frequenze in uso su CD (44100 Hz) e nei campionatori a 16 bit sul mercato.

## Impressioni d'uso

Appena iniziamo la prova, notiamo subito il "solito" conflitto con l'Audio Device della Cloanto: quando si fa partire C-1 Text l'audio.device non risulta disponibile, ma per fortuna non genera Guru, e basta disabilitare i "bip" del programma italico per poter utilizzare ambedue i software in multitasking.
Nonostante gli anni, il programma è perfettamente compatibile con i modi grafici del chipset AGA e con il 68040 di Amiga 4000.
La grafica è semplice ma chiara, ed una nota di merito va all'ottima rappresentazione grafica dell'onda risultante, con varie possibilità di ingrandimento.
Non sono presenti menu a tendina, ma tutti i gadget sono disponibili sullo schermo principale, realizzati in uno pseudo-3d che anticipa il look dell'allora "futuro" WB 2.0.
Per quanto riguarda la sintesi, le possibilità sono quasi infinite, e la qualità dei suoni risultanti è veramente ottima: anche nella riproduzione a soli 8 bit concessa dal nostro Amiga, i suoni sono ricchi e pieni. Potrete creare suoni che oscillano, si "deformano" progressivamente, poi variano il timbro, suoni talmente alieni che al confronto quelli incontrati dalla Enterprise sembreranno vostri vicini di casa (ascoltate il "suono spaziale" da noi realizzato, presente sul dischetto allegato alla rivista, e ve ne farete un'idea)!
Tra i suoni già pronti, sono validi i pianoforti, gli archi, i bassi ed ovviamente i synth; ma lo scopo di questo programma non è certo l'uso dei suoni già pronti, per cui ci sono in giro ottime librerie a 16 bit, bensì l'uso creativo per realizzare suoni "personali".
La rappresentazione grafica degli algoritmi è molto intuitiva ed utile, ed i parametri a nostra disposizione sono abbastanza completi.
È presente anche un buffer in cui copiare il nostro suono, per poi miscelarlo tramite un "merge" con il nuovo suono che andremo a realizzare.
Peccato che non siano descritte matematicamente le sette forme d'onda presenti accanto alla sinusoide, né sia possibile modificarle: sarebbe bello avere un generatore di tali forme d'onda base a partire da funzioni da noi create!

## Conclusioni

In definitiva, un software che nonostante l'età si presenta molto utile, completo, dotato di grafica ancora valida e semplice nell'utilizzo.
Il difetto peggiore è certamente la frequenza di campionamento del suono finale, che con 16000 Hz è insufficiente per usi professionali: peccato, ma vista la carenza di programmi di questo genere, possiamo certamente consigliarlo a chi ama creare o personalizzare i suoni che utilizza nelle sue creazioni musicali, soprattutto se destinate a giochi o demo.
Inoltre, per chi non possiede un sintetizzatore, questo programma vi permetterà di dilettarvi nella sintesi sonora senza spese onerose, e con procedure molto più comode ed intuitive di quelle della maggioranza dei sintetizzatori esterni, che utilizzando manopole, piccoli display e modalità operative assurde fanno spesso impazzire l'utente.
Per chi volesse invece utilizzare i suoni su expander professionali, la bassa frequenza del campione potrà essere adatta solo ad alcuni tipi di suono, dunque conviene orientarsi altrove.
Ma in ogni caso, questo programma ha un pregio fondamentale: vi permette di ottenere grandi soddisfazioni e di divertirvi molto nel creare sempre nuove sonorità agendo sui vari operatori ed algoritmi, modificando i parametri, inventando nuove combinazioni... una soddisfazione che si può capire solo provandola, quando si sente nascere un suono "tutto vostro" sotto le dita...
Ricordate infine che, per esportare i suoni verso strumenti MIDI esterni, dovrete acquistare anche il programma "Synthia", della stessa casa: oggi è difficile da reperire, ma riteniamo sia ancora più interessante per l'appassionato di sintesi, e vi invitiamo ad affiancarlo senz'altro al "fratellino" E-Z FM Synthesizer.
E non dimenticate di ascoltare il suono di esempio presente sul dischetto allegato a questo numero di EAR!

**About E-Z FM Synthesizer**

**Nome Prodotto:** E-Z FM Synthesizer

**Prodotto da:**
The Other Guys
55 North Main Street, Suite 301-D
PO Box H
Logan, UTAH 84321 - USA
Tel. (001) 801.753.7620

**Distribuito da:** attualmente non distribuito in Italia

**Prezzo:** 35 dollari

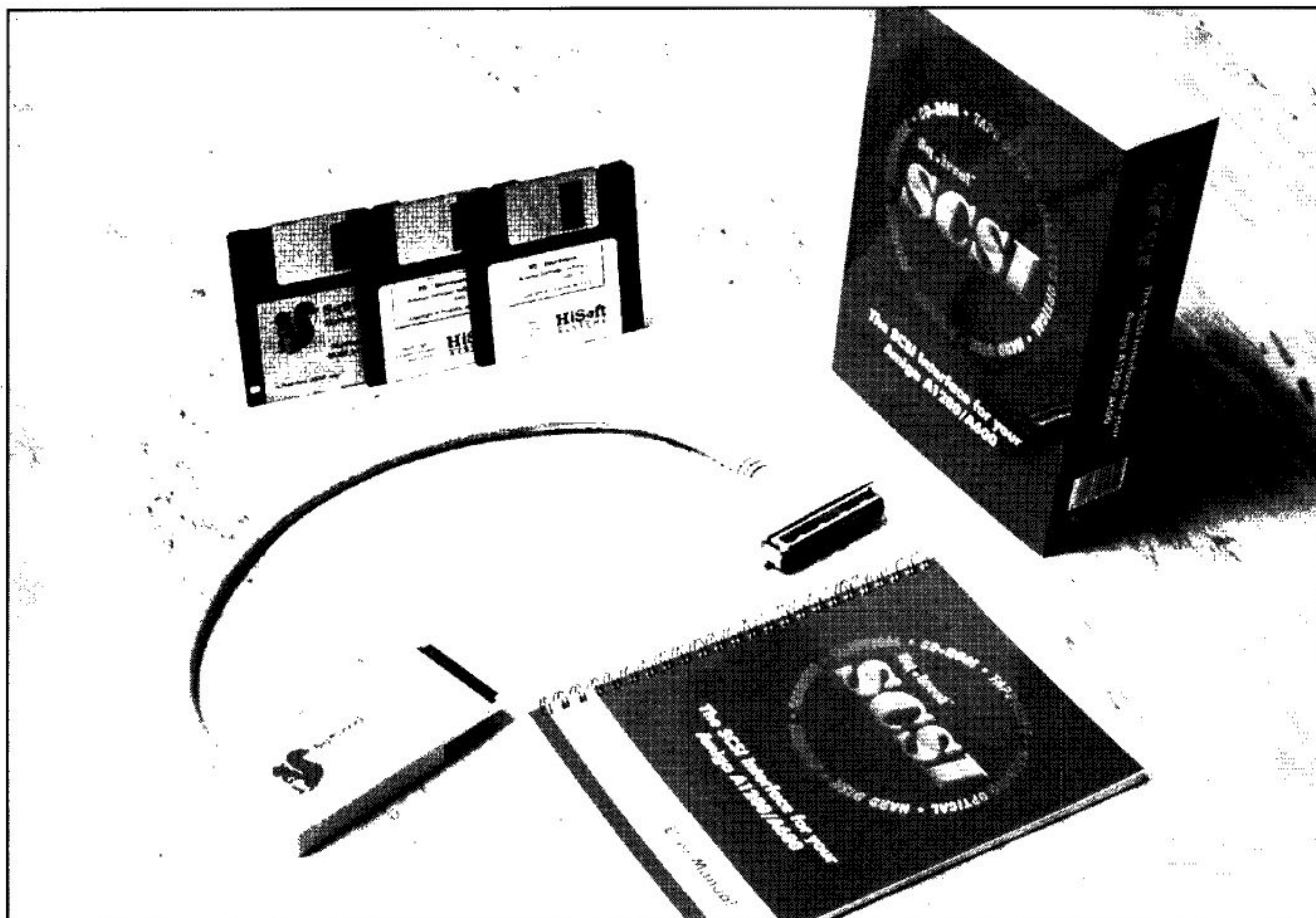
**Configurazione richiesta:**
Qualunque Amiga, 512 Kbyte RAM, AmigaOS 1.2 o superiore.

**A favore:** grande soddisfazione nel creare suoni personali, buona grafica, possibilità infinite, ottima qualità dei suoni, compatibile con tutti gli Amiga nonostante l'età, numerosi esempi e tutorial, salvataggio a 8 e 16 bit.

**Contro:** impossibilità di creare forme d'onda a partire da funzioni matematiche da noi scritte, software risalente al 1990, massima frequenza di campionamento a 16 bit di soli 16000 Hz.

## Squirrel, uno SCSI per Amiga 1200 e 600

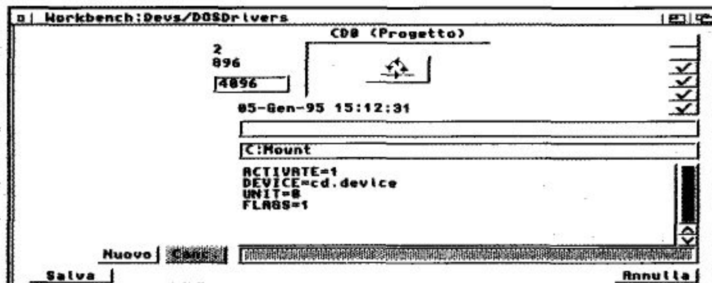
***Il prodotto è valido. Ci siamo preoccupati di curarne la vendita in Italia attraverso la vetrina di Enigma Amiga Run. Oggi affrontiamo la prova di questa interfaccia SCSI molto economica, molto potente.***



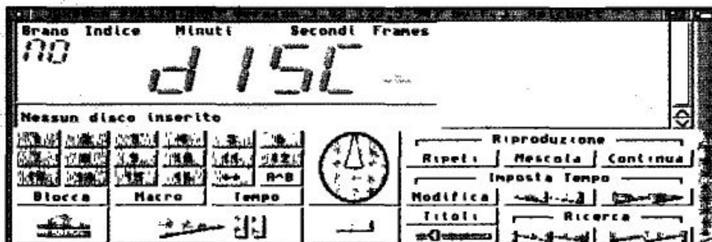

# Il mondo esterno

*di* ***Ermanno di Mario***

Con il passaggio della nuova linea di computer, la (ex) Commodore ora Amiga Technologies, decise di cambiare l'interfaccia hard disk standard di Amiga per seguire la tendenza di mercato dei PC e compatibili. Si passò quindi dallo SCSI alla interfaccia IDE. Questo cambiamento procurò non pochi scontenti nel mondo Amiga, che sentenziarono questa decisione come un errore grave. Difatti, l'interfaccia SCSI ha notevoli vantaggi rispetto a quella IDE, come la gestione di ben sette periferiche simultanee contro le due dell'IDE, la possibilità di gestire svariate risorse (hard disk, magnetico ottici, CD-ROM, worm, estraibili, streamer, floptical, DAT, scanner, stampanti) contro la capacità di gestire, per l'IDE, solo hard disk e CD-ROM. Notevole la differenza prestazionale tra i due sistemi SCSI e IDE, 4 Mbyte/sec per la prima e 10 Mbyte/sec in versione SCSI-2 e ben 30 Mbyte/sec in Fast SCSI-2, mentre



Questa è la schermata di informazione sull'icona CD0: installata dalla Squirrel.

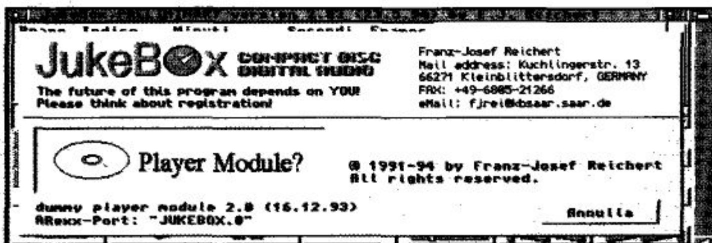


Il pannello di controllo del player CDAudio per Amiga.

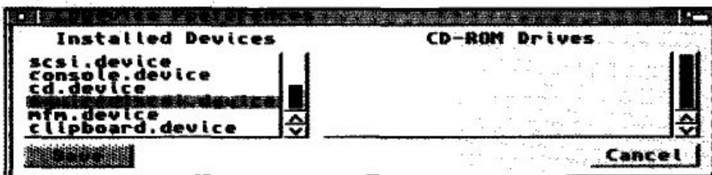
l'IDE raggiunge a malapena i 2 Mbyte/sec, importante soprattutto la capacità di eseguire in multitasking tutte le operazioni su disco senza impegnare il processore del computer ospite, cosa che l'interfaccia IDE fa, impegnando i processori dal 75% al 100% della loro potenza.
L'unico vantaggio che presenta l'interfaccia IDE riguarda i costi (non l'integrati dei controller: SCSI o IDE hanno lo stesso costo) delle periferiche hard disk e CD-ROM che possono essere più economici per l'IDE di un buon 20%.
Dopo questa piccola introduzione per chiarire i vantaggi (tutti) dell'interfaccia SCSI e i svantaggi dell'IDE (tutti o quasi), introduciamo la prova di un controller SCSI per i più piccoli membri della famiglia Amiga, ovvero l'A1200 e l'A600.

## Confezione e hardware

L'interfaccia SCSI provata è la Squirrel SCSI della inglese HiSoft. Questa interfaccia ha il pregio di essere l'unica a sfruttare la porta PCMCIA II presente sulle nuove macchine Amiga della serie A1200 e A600 per aggiungerci un controller SCSI. La confezione della scheda è molto elegante, una scatola rigida, blu lucida. Dentro la scatola sono presenti oltre all'interfaccia hardware, un bel manuale di ben 60 pagine (ben impaginato), la cartolina di registrazione e tre dischi (uno di installazione e due di utility).
L'interfaccia del controller SCSI si presenta con un piccolo scatolotto di 5x10 cm alto solo 1.5 cm, che si inserisce nella porta PCMCIA presente sulla sinistra degli A1200 e A600. Dalla interfaccia esce un grosso cavo (contiene ben cinquanta fili) che termina con un grosso connettore SCSI-2 standard a cinquanta poli *centronics* (quasi più grande del controller stesso).
La peculiarità di questo connettore è di portare oltre ai 25 segnali di dati anche i rispettivi 25 contatti di massa, questo permette di collegare esternamente anche a distanza maggiore molte periferiche SCSI senza alcuna perdita di dati. Per collegarci un hard disk o CD-ROM, streammer o altre periferiche SCSI da "interno" (non scanner, o stampanti, non si sa mai!) bisogna procurarsi un box esterno auto-alimentato SCSI.
Attenzione! Vi sono ben tre tipi di connettori SCSI: a venticinque poli DIN, a cinquanta poli *Centronics* (come nel nostro caso), e cinquanta poli ad alta densità tipici di SUN.
Se per forza di cose vi ritrovate con un connettore diverso, nessun problema, ci sono in commercio cavi adattattori che trasformano da/a qualsiasi tipo di connettore. L'interfaccia Squirrel SCSI, possiede all'interno un controller SCSI 16 bit con set comandi SCSI-2 (per una perfetta compatibilità con le ultimissime periferiche) come quelli presenti nei prodotti Hardital, ICD, A3000, A2091, GVP ecc.
Quindi non è da confondere con un controller ad alte prestazioni SCSI-2 o Fast SCSI-2 per Amiga da 10 Mbyte/sec o più, presente solo nei prodotti più costosi (FastLane, WarpEngine, Cyberstorm, A4000Tower, A4091).
Questo tipo di controller permetterebbe una velocità massima virtuale di trasferimento di 4 Mbyte/sec, virtuale perché anche se si avesse un hard disk veloce (Seagate Barracuda) la velocità di trasferimento dati tra controller e computer viene ridotta dal collo di bottiglia costituito dalla porta PCMCIA che permette un trasferimento dati massimo di 2.5-3 Mbyte/sec.
Da sottolineare che prestazioni dell'ordine di 2.5-3 Mbyte/sec sono più che ottime in confronto con il 1.7



Le info su JukeBox, notare la disponibilità di una porta ARexx del programma.



Questo pannello serve per il device SCSI (in questo caso CD0:).

Mbyte/sec massimo delle migliori interfacce IDE abbinate con hard disk Enhanced IDE.

## Software

Si procede ora all'installazione del software di gestione del controller SCSI. L'interfaccia SCSI viene vista come *SquirrelSCSI.device* grazie all'omonima libreria installata nel cassetto DEVS. L'installazione provvede alla creazione automatica di un'icona HDToolbook con i valori di configurazione settati sul nuovo device SCSI. Interessante sottolineare che l'interfaccia SquirrelSCSI è perfettamente compatibile con RDB (rigid disk block) di Commodore.
Questo vuol dire che qualunque Hard Disk o altre memorie di massa partizionate e formattate con lo SquirrelSCSI possono essere montate e viste su altri controller che seguono le direttive Commodore sull'RDB (A2091, A4091, A3000, GVP, ICD ecc.). L'interfaccia SCSI è stata provata con un HD Quantum, Fujitsu e CD-ROM Nec non ha presentato segni di incompatibilità alcuna. Il software in dotazione con il controller Squirrel è uno dei più completi mai visto.
L'installazione, installa in modo automatico nel cassetto DEVS/DOSDrivers una nuova icona CD0: con la MountList necessaria all'utilizzo dei CD-ROM. Collegando all'interfaccia SCSI un CD-ROM, in questo caso Nec, il tutto ha funzionato al primo colpo, e sul Workbench è apparsa l'icona CD0.
Il software in dotazione permette di emulare con macchine AGA la console Amiga CD32, permettendo di far funzionare la maggior parte dei giochi esistenti purché non richiedono espressamente l'uso del chip AKIKO presente solo nel CD32. La dotazione di software per la compatibilità CD32 fornisce alla macchina AGA ospite la capacità di auto configurarsi in PAL e/o NTSC.
Il software comprende alcuni patch e assign per far funzionare RoboCod, Zool2, Cannon Fodder, JamesPond 3 e TowerAssault. Oltre alla gestione del CD-ROM il software in dotazione fornisce anche altre due icone con mount-list per la gestione di SyQuest 270 Mbyte e drive floptical.

## Software PD

Notevole la quantita e la qualità del software d'utilità PD in dotazione che rappresentano certamente la selezione migliore dei programmi PD per Amiga. Questi sono: SCSIMounter, un programma in grado di montare (collegare/scollegare via software) periferiche SCSI, ReOrg (uno dei migliori, se non il migliore) deframmentatore di hard disk, DiskSalv2 in versione PD un programma di **Dave Haynie** (uno dei padri di Amiga) avente le stesse funzioni di Norton Utilities su PC. DiskSalv permette di verificare l'integrità di un disco, di recuperare i file cancellati dopo un delete, format o crash del disco. Il programma si rivela uno dei migliori, in termine di affidabilità ed efficacia, ed oltre tutto è completamente gratuito. JukeBox e YACPD v1.2 sono due programmi che permettono di ascoltare tramite CD-ROM i CD audio, programmando le sequenze di brani come su un buon CD audio da casa. Interessantissimo il programma VMM presente nella sua ultima versione, questo programma permette di emulare, come su altri sistemi, una memoria virtuale utilizzando le memorie di massa. Il programma è molto completo è rivaleggia tranquillamente con il programma commerciale GigaMem. L'emulazione della memoria virtuale è possibile solo ai possessori di sistemi con MMU, presente in CPU 68030, LC040, 040 e 060 ovviamente sono esclusi i sistemi con 68020 ed EC030. Il programma permette di abilitare la memoria virtuale solo con alcuni programmi, questo per evitare incompatibilità (es. LightWave).
Per l'utilizzo ottimale del programma è consigliato vivamente un hard disk SCSI veloce, quindi ottimo il connubio SquirrelSCSI e VMM. Ultimo programma in dotazione è ViewPCD, un visualizzatore di file PhotoCD, il nuovo formato per le immagini di Kodak.

## Conclusioni

Complessivamente l'interfaccia SquirrelSCSI si rivela eccellente sotto ogni punto di vista, la compatibilità totale con RDB Commodore, il cavo SCSI-2 a 50 pin, e la notevole dotazione di software rendono la SquirrelSCSI uno dei prodotti più completi disponibili per Amiga.
Un prodotto che potete ordinare direttamente presso:

***Enigma Amiga Run***
*c/o G. R. Edizioni*
*Viale Espinasse, 93*
*20156 Milano*
*Tel. (02) 38.01.00.30*
*Fax. (02) 38.01.00.28*
*Email: yuri@skylink.it*
*(per informazioni vedere la pubblicità)*



About SQUIRREL SCSI

**Nome prodotto:** Squirrel SCSI

**Prodotto da:**
Hi-soft
The Old School, Greenfield
Bedford MK45 5DE - U.K.
Tel. (0044) 15.25.71.81.81
Fax. (0044) 15.25.71.37.16

**Disponibile presso:**
**G.R. Edizioni**
Viale Espinasse, 93
20156 Milano
Tel. (02) 38.01.00.30- Fax. (02) 38.01.00.28
Email: yuri@skylink.it

**Prezzo:** 179.000 lire

**Configurazione richiesta:** Amiga con porta PCMCIA (A600 o A1200)

**A favore:**
Software di dotazione ottimo, ottima compatibilità

**Contro:**
Manualistica e programmi in lingua inglese

# Doom... Esiste su Amiga?

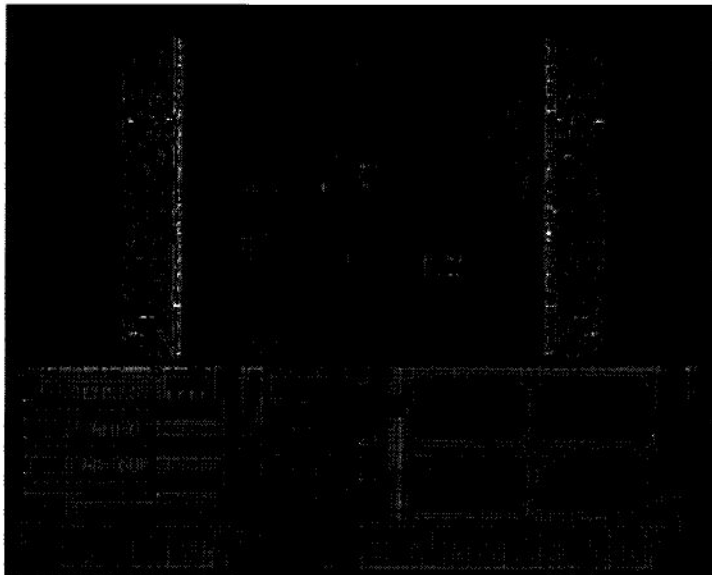
***Nel 1993 nasce su PC uno dei giochi che ha monopolizzato l'inventiva del mondo videoludico, permettendo a migliaia di utenti di vivere l'emozione della realtà virtuale. Stiamo parlando di Doom il prodotto realizzato dalla ID Software che ha ottenuto un enorme successo di vendite nel mercato PC e che non è mai stato convertito per il mondo Commodore.***




# Febbre da Doom...

di **Vincenzo Morra**

Una delle prime cose che tenteremo di fare è spiegare il fenomeno Doom. Nato come prodotto shareware è riuscito, in pochissimo tempo, a conquistarsi le simpatie di migliaia di videogiocatori, al punto che la ID ne ha dovuto realizzare una versione commerciale e, a distanza di un anno, il relativo seguito. Ma cos'è Doom e cosa spinge gli utenti PC a trascurare affetti e lavoro per dedicarsi alla soluzione di questo gioco? Doom, in realtà, è un normalissimo arcade di labirinti (un PacMan con vista prospettica in prima persona) il cui scopo principale è eliminare tutti i nemici e trovare le varie uscite e porte segrete, attivando eventuali switch o utilizzando le relative chiavi. Il grande fascino di Doom è dovuto al fatto che, nel momento in cui inizia il gioco, si ha la sensazione di trovarsi realmente all'interno di un mondo virtuale, grazie al tipo di prospettiva utilizzato (soggettiva) e alla possibilità di giocare a tutto



*Il texture mapping su Amiga: una sfida.*

schermo. Ma la vera natura del gioco, l'elemento più divertente, è la possibilità di "splatterizzare" i vari nemici utilizzando una delle otto armi disponibili. Fucili a canne mozze, pistole, mitragliatrici e motosega sono solo alcune delle armi che troverete durante il gioco. Ogni qualvolta colpirete un nemico lo ridurrete ad un ammasso di budella e sangue, e se questo può sembrare eccessivo, sappiate che è il motivo principale per il quale si gioca a Doom. Nonostante le polemiche per l'alto tasso di violenza presente in questo gioco, il successo è stato enorme. Noi di Enigma siamo del parere che i videogiochi non possono certo istigare alla violenza ma, in realtà, potrebbero essere una valvola di sfogo per tutti quelli che sono vittime dello stress quotidiano. Considerate una "giornata tipo" della vostra vita: vi svegliate la mattina con vostra moglie che ha una leggera somiglianza con la signora Pina Fantozzi, la vostra cara figlioletta vi rovescia addosso il caffè bollente, la vostra auto in panne vi abbandona per strada, il vostro capufficio vi redarguisce pubblicamente per il ritardo e vi sommerge di lavoro ed infine, come se non bastasse, vi rapinano sulla strada del ritorno. A questo punto, se non vi siete suicidati o se non avete commesso un omicidio di massa, l'unica cosa che vi resta da fare e caricare Doom e "blasterizzare" tutto ciò che si muove sullo schermo. Ovviamente, abbiamo volutamente esasperato la storia, giusto per chiarirvi le idee, anche se la realtà, a volte, non è poi così diversa.



*Sono nati gruppi di interesse per studiare come realizzare la procedura. Non solo software house ma anche utenti comuni discutono del problema.*

La cosa importante è non esagerare, dedicare il giusto tempo al gioco senza permettere che diventi un'ossessione.

## Doom su Amiga è impossibile?

Le affermazioni della ID Software furono accolte come una sfida da buona parte dei programmatori Amiga. Era effettivamente impossibile realizzare Doom su Amiga o si trattava di superficialità da parte della ID? Il problema principale di Doom è il tipo di grafica utilizzata. Si tratta di ambientazioni tridimensionali (a 256 colori) con tanto di texture mapping applicate su pareti, soffitti e pavimenti, che richiedono un'enorme mole di calcoli per la CPU. Per giocare Doom al massimo delle potenzialità (a tutto schermo e dettaglio elevato) occorre una configurazione hardware di tutto rispetto: 486 DX2 66 Mhz, scheda video veloce, scheda audio e 4 Mb di ram. Ad onor del vero, è possibile giocare con un 386 DX 40 Mhz riducendo il dettaglio e le dimensioni della finestra ma, in questo caso, si perde la sensazione del gioco in prima persona. Considerando che un Amiga 1200 di base dispone di un processore 68EC020 a 14 Mhz con 2 Mb di ram e tenendo presente che la gestione della grafica su PC è di tipo chunky mentre su Amiga è di tipo bitplane, si può comprendere perché una conversione risulti troppo complessa. Ma perché la grafica chunky su PC è più veloce di quella planar su Amiga? Senza affrontare una discussione troppo tecnica, possiamo dire che su Amiga, per aggiornare un singolo pixel (in modalità 256 colori) bisogna effettuare otto accessi alla memoria per ogni bitplane, mentre su PC basta una singola scrittura al byte del pixel da modificare. Si comprende, quindi, che Amiga deve effettuare un maggior numero di calcoli rispetto ad un PC per ottenere lo stesso scopo. I primi esperimenti effettuati da alcuni programmatori Amiga, erano stati quelli di realizzare routine di conversione chunky to planar abbastanza veloci, da permettere la realizzazione di un "motore" per la gestione di labirinti tridimensionali con texture mapping. È così che nasce una serie di mini cloni di Doom che tentano di avvicinarsi al gioco della ID ma con tutti i limiti del caso: minore velocità, basso livello di dettaglio grafico, mancanza di soffitti e pavimenti ed assenza di armi e nemici da uccidere.

Il cloni di Doom per Amiga si stanno moltiplicando




cessori grafici), è possibile gestire la grafica in modalità chunky, anche se questo comporta una serie di limitazioni dovute alle caratteristiche dell'hardware di Amiga. In primo luogo, la modalità chunky copper, impone una risoluzione massima dello schermo pari a 130 x 120 pixel, a questa limitazione (già abbastanza pesante), va aggiunto che il dettaglio grafico non può essere rappresentato con una matrice di pixel più piccola del 2 x 2, ed infine, i colori su schermo vengono pescati dalla vecchia palette ECS (limitata a 4096 colori) anche su macchine AGA.

## Primi passi

Nel corso degli ultimi due anni, i programmatori, convinti della possibilità di realizzare un clone di Doom per Amiga ed utilizzando entrambe le tecniche sopra descritte, hanno "sfornato" diversi lavori riuscendo di molto ad avvicinarsi al gioco della ID.

Naturalmente, la maggior parte di queste demo sono soltanto dei viaggi in un labirinto dove ammirare la bellezza delle texture e aprire qualche porta è il massimo dell'interazione possibile. Tuttavia, basta questo per capire se su Amiga sia possibile o meno realizzare un gioco in stile Doom. Cerchiamo di guardare più da vicino il panorama offerto dal settore PD, dove c'è stata una vera e propria proliferazione di prodotti di questo tipo. Partiamo con Motion, una demo dei Bomb, dove si intuisce come un motore grafico ben realizzato possa essere sfruttato per un bel gioco. La velocità di refresh dello schermo non è proprio il massimo, ma la bellezza delle texture, la presenza di scale e altri elementi in puro stile Doom, fanno ben sperare per il futuro dei *Bomb*. Una nota a parte la merita BSP, una sorta di player per labirinti di Doom. Infatti, con questo programma di *John Fehr* è possibile navigare all'interno del labirinto originale del gioco della ID a patto, ovviamente, di possederne la versione shareware o commerciale, dalla quale poter prelevare il file *Doom.wad.* Non ci sono nemici, né texture per pavimenti e soffitti, la velocità è accettabile, mentre il dettaglio è abbastanza alto.

Ben fatto è anche *Poom 0.2*, forse la più famosa demo per Amiga di questo genere. Scritto da *Jussi Salmi* e *Janne Juhola*, questo è forse uno dei migliori prodotti della sua categoria.

## Chunky Copper o Chunky to Planar?

Dicevamo prima della difficoltà di gestione della grafica chunky su Amiga, difficoltà che ha spinto i programmatori più determinati a trovare algoritmi e tecniche alternative per sfruttare al massimo l'hardware. Le tecniche più raffinate, ma allo stesso tempo più dispendiose in termini di potenza di calcolo, sono quelle che effettuano una conversione "al volo" chunky to planar. In pratica, dal punto di vista software, il programmatore gestisce la grafica in modo chunky, poi un'apposita routine di conversione si occupa della trasformazione in bitplane della parte di schermo disegnata. Così è possibile realizzare animazioni fluide e molto dettagliate, ma al prezzo di possedere una più che buona configurazione hardware.

Con questa tecnica, infatti, la scrittura di un programma risulta più semplice da realizzare, ma per ottenere dei risultati soddisfacenti (leggi: velocità di aggiornamento dello schermo), occorre utilizzare un processore abbastanza potente come un 68020 o meglio ancora un 68030 dotato di fast ram. In alternativa a questa tecnica, che taglia fuori tutti i computer Amiga dotati del buon vecchio 68000, alcuni programmatori hanno messo a punto un algoritmo chiamato chunky copper che permette di avere schermate animate con una buona fluidità e con una velocità di tutto rispetto. Sfruttando il copper (uno dei copro-

Il problema maggiore è la diversa gestione dello schermo da parte di Amiga. Infatti Amiga utilizza il modo Planar mentre il PC il modo Chunky.



Realizzato con la tecnica chunky to planar, presenta un dettaglio grafico ben definito, 256 colori su schermo (gira solo su macchine AGA), scrolling fluido e texture molto curate presenti anche su pavimenti e soffitti. La particolarità di questa demo è la presenza di dettagli come: luci lampeggianti, tubi da cui fuoriesce vapore e colonne riflettenti. La fluidità è buona, ma la finestra di gioco è limitata in grandezza a due terzi dello schermo. Altra demo, degna di nota, è Dentaku26 di A. J. Amsel. Realizzato con la tecnica chunky copper, presenta una finestra di gioco molto piccola (circa 1/4 dello schermo) e un basso dettaglio grafico, ma ha dalla sua parte una fluidità e velocità di aggiornamento molto alta anche su macchine base come Amiga 1200. Le texture, disegnate anche su pavimenti e soffitti, sono di buona fattura anche se potrebbero essere migliorate, ma la presenza di porte semitrasparenti, terminali e ventilatori animati, cadaveri e altri dettagli, fanno di Dentaku26 un buon prodotto, anche se siamo comunque lontani dalla qualità ottenibile sfruttando la tecnica chunky to planar. Concludiamo questa veloce carrellata sulle demo "Doom-like" ricordando anche TextDemo5, di J. Hendricks, un prodotto sicuramente notevole dal punto di vista della velocità di scrolling anche se sono assenti le texture sui pavimenti e soffitti. È possibile giocare a tutto schermo, ma visto che il programmatore ha utilizzato la tecnica chunky to planar, è necessario possedere almeno un 68030 per godersi la massima risoluzione di gioco. Le caratteristiche di TextDemo5 sono: muri curvi, 256 colori su schermo (sono comunque incluse le versioni ECS/OCS), presenza di sorgenti di luce occasionalmente variabili, dimensione variabile della finestra di gioco. Non abbiamo volutamente parlato di tutti i cloni di Doom nati su Amiga perché, probabilmente, ci sarebbe voluta l'intera rivista. Abbiamo trattato, invece, i più significativi per darvi un'idea del fervore che ha animato i programmatori di queste demo, convinti di poter smentire le parole della ID.

## Finalmente ci siamo

A questo punto, nasce una vera e propria conferenza sulle reti Fidonet ed Internet su Doom per Amiga. Qualcuno affermava che bisognava



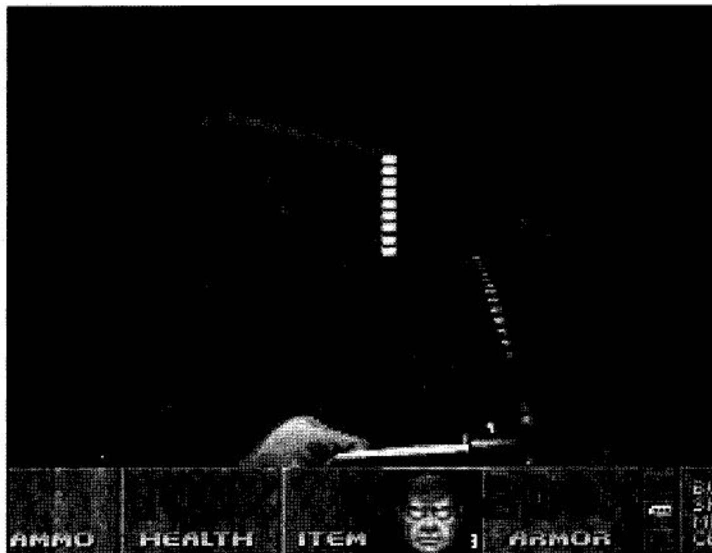

*Quattro passi per l'inferno.*



*Per Amiga sempre argomenti spaziali.*



*Sono con o contro di noi?*

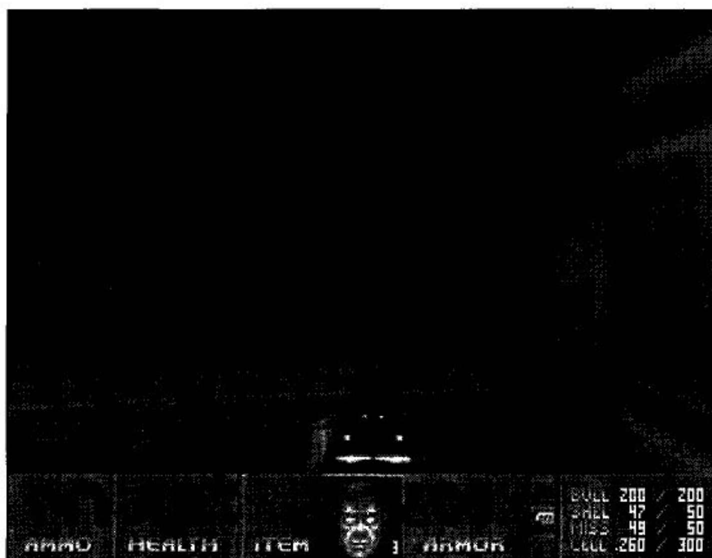



*Ecco l'originale! Con questo programma la ID Software è diventata una delle software house più famose del mondo.*

unire gli sforzi di tutti i programmatori di queste demo per realizzare qualcosa di più concreto. Altri si auguravano che importanti software house contattassero questi programmatori per supportarli finanziariamente e spingerli alla realizzazione di un vero clone di Doom. La risposta, ovviamente, non tardò a venire. Il primo tentativo di creare qualcosa di simile al gioco della ID lo fece la Us Gold con Legends of Valour. Anche se la tecnica utilizzata era simile a quella di Doom, graficamente il prodotto era molto scadente.
Più tardi, la Thalion inserì nel suo gioco di ruolo, Ambermoon, alcune sezioni tridimensionali con tanto di texture su soffitti e pavimenti. Il gioco funzionava abbastanza velocemente su un Amiga 500, purché dotato di qualche mega di fast memory. Il prodotto, in realtà, non è mai stato disponibile in commercio in tutta Europa in quanto la Thalion ne fece solo una versione per il mercato tedesco. Soltanto ora, a distanza di qualche anno, ne è stata realizzata una versione interamente tradotta in inglese. Labirinti tridimensionali, soffitti e pavimenti con texture applicate soltanto parzialmente sulle pareti si possono trovare in alcuni livelli di Jurassic Park, il gioco realizzato dalla Ocean.
Ad onor del vero, bisogna chiarire che nessuno di questi tre prodotti fu pubblicizzato dalle software house come il Doom per Amiga. Si trattava, infatti, di giochi di ruolo che riprendevano (molto alla lontana) il concetto di Doom.
La prima software house che annunciò il tanto amato/odiato clone di Doom per Amiga, fu la Apache Software con il suo Deathmask. Purtroppo, nonostante il gioco presentasse alcune caratteristiche interessanti, aveva grosse pecche dal punto di vista grafico, in quanto sfruttava un trucchetto per creare delle finte locazioni 3D che erano ben lontane da quello che gli utenti Amiga stavano aspettando. In parole povere, la tecnica usata in Deathmask era solo un incrocio tra quella usata per Dungeon Master (rotazioni a 90 gradi) e quella per Doom (rotazioni a 360 gradi).
Dopo qualche mese, in occasione dell'ultimo World of Amiga, la Team 17 presentò in versione demo il primo vero clone di Doom per Amiga: Alien Bread 3D. Grafica a 4096 colori (tramite l'uso della routine chunky copper), risoluzione dei pixel di 2x2 e dimensioni della finestra di gioco di un quarto di schermo (per ovvi limiti di velocità). La trama ricalca, a grossi tratti, quella tipica delle precedenti versioni. Sono presenti scale, soffitti con altezza variabile, locazioni ripiene di acqua con incredibili effetti di rifrazione e riflessione, power up, opzione null-modem, split screen per due giocatori, possibilità di giocare in quattro contemporaneamente tramite uso del cavo null-modem e dello split screen e venti livelli di gioco. Il gioco gira abbastanza bene su un Amiga 1200 (tenete presente che si tratta di una beta version) rallentando, abbastanza visibilmente, quando lo schermo si riempe di oggetti in movimento. Uscita prevista: giugno.
Altro prodotto, simile per realizzazione tecnica ad Alien Bread 3D, è Fears. Realizzato dalla Bomb Software si presenta con una risoluzione di pixel 2 x 2 e con una finestra gioco che occupa i tre quarti di schermo.
Trenta livelli di gioco, sei armi (incluso un lanciafiamme), quindici differenti mostri, boss di fine livello, dithering variabile, opzione null-modem sono solo alcune delle caratteristiche di questo prodotto. La velocità, anche in questo caso, è sufficientemente buona ma, ancora una volta, siamo lontani dalla qualità di Doom. Uscita prevista: settembre.
Ultimo prodotto, ma non per questo meno importante dei precedenti due, è Gloom. Mark Sibly, della Black Magic, ha unito la forza dell'assembly e del Blitz Basic 2 per tirare fuori un prodotto particolarmente giocabile. I livelli di gioco sono ventiquattro mentre le armi disponibili solo cinque. La finestra di gioco non è particolarmente grande (anche se esiste la possibilità di ingrandirla) ed è presente un'opzione per variare le dimensioni dei pixel (3 x 3 o 2 x 2).
Se il vostro computer è estremamente lento, potrete eliminare le texture dai soffitti e pavimenti.
Interessante la possibilità di giocare in due contemporaneamente tramite lo split screen. Uscita prevista: metà settembre.
Altri prodotti sono stati annunciati e saranno disponibili tra breve: Switchworld (un clone di Wolfstein) e Behind the Iron Gate (un Doom per Amiga 500) della Black Legend.
Visto il numero di prodotti annunciati, sembra che ogni software house voglia dimostrare che è possibile realizzabile un Doom like su Amiga. Purtroppo, per i noti limiti della gestione chunky copper (tecnica utilizzata in tutti i prodotti sopraccitati) ed anche, perché no, per la superficialità dei programmatori (che non tentano di sfruttare fino in fondo la macchina) sono presenti molte delle caratteristiche riscontrabili in Doom, ma con una qualità grafica di gran lunga inferiore.

## Qualcosa di nuovo nell'aria

A questo punto, non possiamo esimerci dal parlare di Breathless (senza fiato), la demo di un gruppo di programmatori italiani (Fields of Vision) che, credeteci, riesce ad uguagliare se non a superare le caratteristiche di Doom.




*È di questi giorni il rilascio di "Ultimate Doom" per PC.*

Esaminiamo separatamente il loro lavoro perché, non esistendo attualmente un produttore, non sappiamo se il loro gioco verrà messo in commercio.

I Fields of Vision (d'ora in poi FOV) sono un gruppo di ragazzi di Salerno (e non) autori tra l'altro di T-Racer (uno shoot'em up alla Project X). Il team è formato da Alberto Longo che si è occupato della programmazione, Gianluca Abbate, un ragazzo di quattordici anni, che ha curato la grafica bitmap, Lino Grandi per la grafica 3D, Manuele De Lisio collaboratore grafico e Pierpaolo Di Maio e Tiziano Cappiello per la parte sonora.

Le macchine in dotazione dei FOV sono: due Amiga 4000/40 equipaggiate di Picasso e 18 Mb di ram e quattro Amiga 1200 con hard disk e fast ram.

Il software utilizzato per la realizzazione di questo gioco è il Deluxe Paint 4.5, Personal Paint 4.0, Imagine 3.0.

Per la parte sonora si è fatto uso del Pro Tracker con digitalizzatore audio e di diversi sintetizzatori (M1 Korg, Roland D70, Roland U20 ecc. ). Il codice del programma è interamente in assembly con sporadico uso del linguaggio C per la creazione del map editor.

La storia di Breathless è abbastanza semplice. Un Cyborg (un'unità mezzo uomo e mezzo robot) dovrà partecipare ad un gioco televisivo di importanza mondiale.

Il suo scopo sarà combattere contro una serie di robot avversari in numerosi labirinti ed uscirne vincitore.

Il Cyborg sarà dotato, sin dall'inizio, di cinque differenti armi che dovrà attivare e ricaricare attraverso l'uso di vari terminali situati nel labirinto.

Più nemici "blasterà", più consensi riceverà dal pubblico e meno difficoltà troverà durante il suo percorso.

La programmazione del "motore" grafico è partita come un esperimento circa un anno fa quando, utilizzando la tecnica chunky copper, Alberto realizzò i primi labirinti tridimensionali che sfruttavano le texture di Doom.

Il problema maggiore fu l'eccessivo aspetto "pixelloso" degli ambienti.

Da allora, abbandonate le routine chunky copper, iniziò una serie di tentativi alternativi (sfruttando la tecnica chunky to planar) che portarono alla creazione del "motore" attuale.

Durante la nostra visita alla sede dei FOV, abbiamo assistito alla dimostrazione di Breathless rimanendo estremamente stupiti per ciò che appariva sullo schermo:

- *ottime scelta delle texture e dei colori dei vari ambienti;*
- *finestra variabile fino a 320x200 con 256 colori sullo schermo;*
- *risoluzione variabile dei pixel (1x1, 1x2, 2x1, 2x2);*
- *pavimenti e soffitti completamente texturizzati;*
- *ascensori e porte segrete;*
- *texture in parallasse per l'ambientazione esterna;*
- *luci variabili;*
- *multitasking attivo;*
- *supporto della scheda grafica Picasso (per assicurare la compatibilità con le vecchie macchine ECS);*
- *tre livelli di gioco e cinque sottolivelli;*
- *dodici avversari tra cui sei boss di fine livello realizzati tramite tecnica del raytracing;*
- *cinque armi a disposizione;*
- *effetti e musica su quattro canali;*
- *power up vari (occhiali a raggi infrarossi, card, chiavi, energia ecc.).*

La cosa straordinaria è che il tutto girava a buona velocità su un normale Amiga 1200 con fast ram.

Naturalmente, chi desidera il massimo dettaglio grafico dovrà usufruire di una scheda acceleratrice, ma è bene precisare che il motore girava tranquillamente su un Amiga 1200 base semplicemente riducendo la dimensione della finestra e la risoluzione dei pixel.

Insomma, Breathless ci è parso un vero e proprio miracolo di programmazione.

Abbiamo volutamente mostrato le nostre demo ad alcuni utenti PC, giocatori di Doom, riservandoci alla fine il lavoro dei FOV. Se la loro risposta ai vari Alien Bread 3D, Gloom e Fears è stata una grande risata, ben diversa è stata la loro reazione alla visione di Breathless: enorme stupore. Il dettaglio grafico di Breathless si è raggiunto su PC solo ultimamente, con Dark Force, l'ultimo videogioco della Lucas Art. A questo punto, non possiamo fare altro che sperare che i FOV trovino al più presto un produttore e ci regalino questo splendido capolavoro che sembra sarà terminato prima della fine di settembre.

## Conclusioni

Chi sarà il vincitore di questa ipotetica guerra a noi non interessa. La sola cosa che ci auguriamo è che tutti i prodotti menzionati siano estremamente giocabili e longevi. Chiaramente, anche l'occhio vuole la sua parte e quindi è importante curare l'aspetto grafico, ma la cosa fondamentale è, a nostro parere, non creare a tutti i costi un clone di Doom ma cercare, sfruttando lo stesso engine, di realizzare videogiochi completamente differenti. Che ne pensate di una bella adventure che sfrutti la tecnica del gioco della ID? O magari un simulatore automobilistico o aerospaziale. O, ancora, un gioco di ruolo. Noi l'idea l'abbiamo lanciata e chissà che nei profondi sotterranei di Londra, una software house non stia già preparando qualcosa del genere.

*Ringraziamo Stefano Marotta (utente Amiga/PC) per l'amichevole collaborazione.*

*Ogni due o tre mesi c'è da fare il punto della situazione dal lato dell'intrattenimento puro. Perché, diciamo la verità... con Amiga si può anche giocare. Ultimamente le novità sono state tali da far nascere una nuova puntata della saga di EAGG.*




# Birilli, mazzate e altro

di *Vincenzo Morra, Marco Milano*

Il bowling è una delle forme di divertimento più apprezzate in America. Migliaia di persone dedicano parte del loro tempo libero a questo gioco. Qualcuno, invece, ritiene che bisogna considerarlo un vero è proprio sport, non meno del football o del tennis. Molti altri ritengono che sia solo un modo come un altro per divertirsi insieme ad altre persone, un semplice hobby. In attesa che si risolva il dilemma: sport o gioco, noi vi presentiamo la versione elettronica targata Team 17. Venerdì, ore 19,30. Una serata come tante altre, un venerdì come tanti altri. I soliti amici, le solite quattro chiacchiere sugli avvenimenti della settimana, la solita critica al governo di turno, le solite lamentele sul costo della vita. Anche la cena non ha certo contribuito a rompere la monotonia del momento: la solita spaghettata, del buon pesce fresco e della verdura, il tutto accompagnato da una buona bottiglia di vino bianco.




*Pinball Illusion un vero capolavoro. Il gioco del flipper da sempre affascina grandi e piccini.*

Come al solito, dopo cena, parte una discussione sul come concludere la serata.

C'è chi propone la solita partita a poker, chi pensa che sia più divertente ascoltare della buona musica o magari divertirsi con il sempre più inflazionato karaoke e chi, invece, sostiene che una passeggiata notturna in città non è solo divertente, ma anche positiva, salutare. Accordarsi è sempre stato molto difficile. Sembra impossibile, ma alcune volte è molto più rapido il processo di approvazione di una nuova Legge da parte del Governo.

Alla fine, quando sono state scartate tutte le ipotesi, finalmente l'idea che sembra soddisfi le esigenze di tutti: una partita a bowling. Peccato che si sia fatto tardi e che tutti siano troppo stanchi per muoversi. Senza contare che fuori pioviggina e fa freddo.

Cosa fare? Non c'è bisogno di rattristarsi, la Team 17 ha risolto tutti i problemi con la realizzazione di KingPin, il primo simulatore commerciale di bowling.

A dire il vero, erano state già realizzate alcune simulazioni di bowling per il mondo Amiga, ma erano tutti giochi di pubblico dominio che comunque, non sono state mai molto convincenti.

In particolare, ne ricordiamo una molto simpatica (di cui ci sfugge il nome) che sfruttava il modo alta risoluzione interlacciato e che permetteva l'uso del mouse o della trackball per il lancio della boccia.

La Team 17 ha deciso di colmare questo vuoto realizzando KingPin (letteralmente il re dei birilli) dove per il movimento dei birilli ha scomodato nientepopodimeno che Imagine e 3D Studio (tecnica della cinematica inversa).

La confezione di KingPin è la tipica del gruppo inglese capitanato da Martin Brown: una scatola di colore nero con sul fronte una bella immagine in ray-tracing che ci mostra una boccia in marmo nero venato che colpisce alcuni birilli.

Sul retro, alcuni screenshot ed una lista delle possibilità offerte dal gioco:

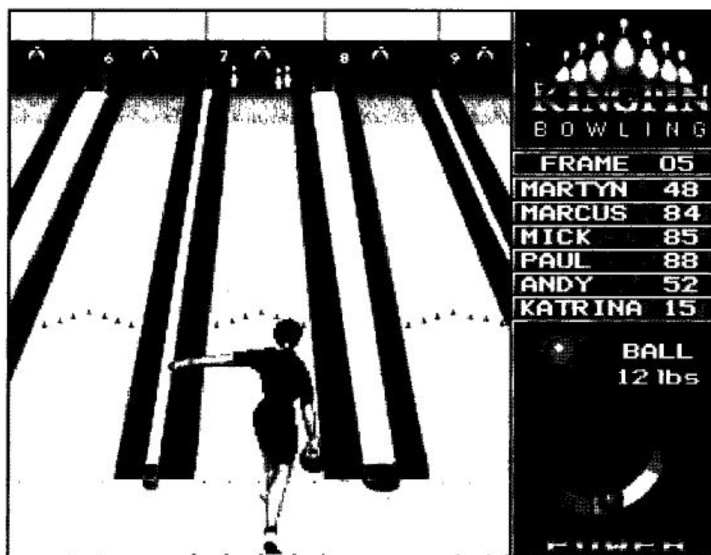
- simulazione reale del gioco del bowling a dieci birilli;
- fino a sei giocatori in contemporanea inclusa la possibilità di scontrarsi contro il computer a vari livelli;
- realistici effetti sonori che migliorano su macchine AGA e con più memoria;
- possibilità di giocare partite singole, doppie o triple;
- superba grafica ed animazione;
- possibilità di configurare ogni singolo giocatore;
- replay delle azioni migliori e molto, molto altro ancora.

Ovviamente, visto che non era mai stato messo in commercio un simulatore di bowling abbiamo aperto la confezione con una certa ansia, pronti per fare una bella partita.

All'interno, un manuale multilingua di trentaquattro pagine che ci spiega ogni singola opzione, un disco a doppia densità, una cartolina di registrazione per ricevere informazioni sui nuovi prodotti (non tanti a dire il vero) ed il libretto (non fotocopiabile) contenente i codici della protezione.

Questa volta, infatti, la Team 17 ha deciso di non realizzare una protezio-

*King Pin della Team17. Un bel simulatore di Bowling.*




ne sul disco stesso, ma di ricorrere al vecchio sistema dei codici. Inserito il disco nel nostro fidato Amiga 1200, dopo pochi secondi è comparsa la schermata di richiesta del codice di protezione del gioco. Particolarmente fastidiosa è stata la consultazione del libretto dei codici, dove i numeretti in nero scuro sono stampati su un foglio di colore nero leggermente più chiaro.

Tutto questo, ovviamente, per non consentirne la copia mediante fotocopiatrice che uscirebbe totalmente nera. Superata questa fase, dopo un ulteriore caricamento, compare una schermata in ray-tracing che costituisce l'intro iniziale. Una cosa che ci ha dato particolarmente fastidio è stata la totale assenza di musica.

Non una singola nota ad accompagnamento della schermata iniziale o del menu delle opzioni. Sembra quasi che, trattandosi di un budget game, si sia dovuto risparmiare sui costi di produzione. Tutto questo, ovviamente, è stato risolto con la versione CD32 che presenta delle simpatiche musiche registrate su traccia audio del CD. Effettuata la pressione del tasto fire del joystick siamo entrati nello schermo delle opzioni e di inizio gioco. Altra grande delusione. Le opzioni sono costituite da delle semplici scritte su un fondale blu chiaro. Niente fronzoli, o effetti particolari, sembra che ci troviamo di fronte ad un'altra delle solite produzioni PD. La prima cosa che occorre fare è preparare un disco dati per il salvataggio delle varie partite. KingPin, infatti, può aggiornare le statistiche di gioco e visualizzarne tutte le medie soltanto se tutte le partite vengono salvate sul disco dati. Se si possiede un hard disk, invece, si può installare il gioco e salvare tutte le informazioni nella partizione dove è presente KingPin. L'installazione è particolarmente strana visto che chiede la "sprotezione" del disco originale, di tenere premuto il tasto sinistro del mouse durante il caricamento e di seguire le istruzioni sullo schermo. Ovviamente, onde evitare problemi tipo read write error, abbiamo preferito lavorare con una copia del disco originale prima di procedere all'installazione su disco rigido.

Le opzioni sono tante e non tutte di facile comprensione. Sarà possibile entrare direttamente nel gioco con quickstart ed evitare tutte le fasi di creazione del giocatore.

Una normale partita di bowling (single series) nella quale ciascun giocatore gareggia individualmente ed il punteggio viene calcolato in base ad un numero predeterminato di partite, si svolge sulla distanza di 10 frame (ogni frame è costituito da due tiri). Sarà possibile immettere il numero di partite (uno, tre o cinque), svantaggiare gli avversari (dandogli dei punti negativi) o giocare la modalità matchplay, dove si vince al meglio di un certo numero prestabilito di partite piuttosto che in base al punteggio cumulato nell'arco di tutte le partite. Ovviamente, si potrà anche giocare contro giocatori comandati dal computer (fino a cinque), ognuno dei quali può essere impostato su uno dei nove livelli di abilità disponibili.

Esiste una variazione (pairs series) in cui è possibile giocare in coppia con un amico e sfidare un'altra coppia (o due se si preferisce), cercando di sconfiggerla con la somma dei punteggi. Anche in questo caso è possibile attivare la modalità match plays. Un'ultima variazione è la serie trio (trio series) in cui ogni squadra è composta di tre giocatori. Una modalità arcade è una particolare variazione dove tutti i giocatori provano a totalizzare più punti disponibili abbattendo "split" ("sparsa" dei birilli dopo il lancio della prima boccia) sempre più complessi. I giocatori hanno tre chance per abbattere lo Split. Se ci riescono, passano alla partita successiva, accumulando più punti se buttano giù i birilli al primo lancio, meno punti al secondo e nessun punto se li abbattono al terzo colpo. Se si vuole perfezionare la tecnica dei colpi ad effetto, questo è il metodo migliore per farlo.

Abbiamo accennato alla possibilità di creare un giocatore. Ovviamente, non ci troviamo di fronte alla tipica opzione dei giochi di ruolo dove sarà possibile immettere ogni tipo di dati. In KingPin si potrà selezionare il proprio nome, il sesso di chi gioca, la mano da usare per i lanci (sinistra o destra), il peso di default per la boccia (variabile da 8 libbre a 16 libbre mediante i tasti funzione) ed infine, il colore della maglia del giocatore. Si potranno visualizzare tutte le statistiche di gioco (sempre se si è provveduto al loro salvataggio) in cui si potranno verificare, per ogni giocatore, numerose informazioni: numero di partite vinte e perse, numero di Strike, Spare e Split effettuati ecc.

Mediante l'opzione "practice" ci si potrà allenare con diversi tipi di bocce, mentre la modalità demo mostra quello che si dovrebbe fare e quello che non si dovrebbe fare in una partita a bowling. Effettuate le scelte del caso si entra nel vivo della partita. Anche se crediamo che ormai tutti conoscano il gioco del bowling ci permettiamo, comunque (giusto per quei tre o quattro profani), di dare una piccola spiegazione sullo scopo del gioco. In una partita a bowling si hanno due possibilità di lancio della boccia lungo la pista per riuscire ad abbattere più birilli possibile. Questi due lanci consecutivi sono detti frame ed una partita consiste in dieci frame. Vince chi riesce ad abbattere più birilli nel corso dei dieci frame. Se si riescono ad abbattere tutti i birilli con il primo colpo si ottiene il cosiddetto strike. In questo caso si perde auto-

maticamente il diritto al secondo tiro del frame. Se si riesce a buttare giù tutti i birilli al secondo colpo si ottiene lo spare (anche detto mezzo strike) e si guadagna un bonus in punti. Per ogni birillo abbattuto ci si aggiudica un punto. Se si ottiene uno strike, si vincono dieci punti per tutti i birilli abbattuti più il punteggio totale dei birilli buttati giù nei successivi due lanci, raddoppiato. Se si ottiene uno spare, invece, si vincono sempre dieci punti per tutti i birilli abbattuti, più il punteggio totale dei birilli buttati giù nel solo lancio successivo che viene raddoppiato. Al punteggio, comunque, pensa il computer e quindi il compito del giocatore è solo concentrarsi sulla partita. La fase di gioco vera e propria è costituita da vari schermi. Nella prima schermata la pista (numero 17) è inquadrata da sopra le spalle del giocatore attuale (che sarà un uomo o una donna a seconda della selezione effettuata nel menu opzioni), mostrando quanti birilli sono rimasti in piedi. Da questo schermo si potrà modificare con il joystick (o con il joypad per i più fortunati) la posizione del giocatore, la mira e l'effetto per ogni tiro. Sulla parte destra dello schermo è visualizzato il punteggio attuale, il peso della boccia, il frame, il nome del giocatore e la potenza del tiro. Effettuato il tiro, lo schermo cambierà mostrando una vista ravvicinata dei birilli. In questo modo, sarà possibile seguire il percorso della boccia. Come nella realtà, lo strike viene indicato con una croce rossa e gli spare con una barra inclinata rossa. Una volta effettuato il tiro, viene mostrato il tabellone dei punteggi. Vengono riportati tutti i punti effettuati dai vari giocatori, gli strike, gli spare e gli split. Di seguito, una schermata di aiuto darà un possibile consiglio sul successivo tiro mediante una piccola freccia che mostra la linea di mirà. Gli strike e gli spare vengono indicati con la frase adatta (double, turkey ecc.), soprannomi utilizzati nei circoli professionali. KingPin risulta essere molto divertente. La Team 17 ha cercato di fare davvero un buon lavoro. La grafica non è niente male (stiamo sempre parlando di una simulazione di bowling). L'animazione del giocatore è molto reale così come il movimento della boccia. Il gioco tiene in considerazione numerosi fattori non visibili al giocatore, tipo la risposta variabile della pista e la cera che mano a mano si consuma dando risposte leggermente diverse. Per ottenere l'effetto di una vera e propria sala da bowling, la grafica vettoriale e la modellazione dei birilli sono state sviluppate in quasi quattrocento posizioni su PC Pentium. Sembra, infatti, che la modellazione vettoriale sia stata fatta utilizzando *Imagine* su un Amiga 4000 ed in seguito convertita in 3D Studio per il rendering. Se tutto questo non appare visibile in un primo momento, provate a notare come alcune volte i birilli colpiti oscillano e traballano ma poi rimangono in piedi. Tutto questo, infatti, non fa altro che rendere il gioco entusiasmante e realistico. Il sonoro, infine, è realmente quello che si può udire in una sala da bowling. La palla che rotola sulla pista, il rumore dei birilli colpiti ed abbattuti, gli applausi degli spettatori ai vari strike e spare. Particolarmente divertente è la voce digitalizzata del gestore della sala (una donna, probabilmente la stessa che ha dato la voce ai vari Alien Bread) che annuncia che una certa pista si è liberata e che quindi è possibile per il Team di turno (17) giocare, o quando invita il proprietario della macchina targata... a spostarla perché blocca l'ingresso, o quando ancora annuncia che il bar è stato chiuso ottenendo, in tutta risposta, boati e urla del pubblico che protesta per questa decisione. Insomma, tutto sembra essere perfetto, come in ogni produzione della Team 17, ma c'è un piccolo problema: la longevità. Probabilmente, sarà che il bowling non è così divertente da giocare da soli, ma dopo poche partite lo abbiamo abbandonato e ci siamo orientati su qualcosa di totalmente differente. Diversa è la situazione se si è un gruppo di amici; KingPin diventa il gioco ideale per rompere la monotonia di una serata. Se siete quindi dei tipi che passano delle ore (da soli) a giocare con il computer lasciate perdere, ma se invece prevedete di riuscire a raggruppare più amici in una serata, allora correte a comprare una copia di KingPin (venduta a prezzo budget) e preparatevi a lunghe ore di divertimento. Nel frattempo, restiamo in attesa del prodotto Amiga più atteso di tutti i tempi: Alien Bread 3D (che abbiamo avuto modo di provare in versione demo) il clone di Doom, leggermente inferiore graficamente ma molto più coinvolgente in quanto a giocabilità e longevità. Restate in linea per ulteriori notizie.

**V. M.**

***Prodotto da:*** *Team 17*
***Distribuito da:*** *Leader*
***Prezzo:*** *59.000 lire*

## Mazzæte! Doppie mazzæte!!

A circa sei mesi di distanza la Acclaim torna all'attacco con una nuova versione del famoso picchiaduro della Midway.
Nel frattempo, altre software house stanno realizzando beat'em up di grande impatto: Rise Of the Robots, Primal Rage, Shaq Fu, Shadow Fighter. Riuscirà Mortal Kombat 2 a superare il suo predecessore?
Leggete attentamente questa recensione e lo scoprirete.

## Mortal Kombat II

Cinquecento anni fa, a causa dei crimini commessi, il mutante Shang Tsung fu cacciato dall'Altro Mondo e venne inviato nel Reame Materno (la Terra). Qui, con l'aiuto del suo adepto Goro, un orribile drago semiumano, avrebbe dovuto pagare per i suoi crimini indebolendo le furie del reame, consentendo al suo signore Shao Kahn di conquistare il potere e dominare in eterno. Venne sconfitto.
Ritornò da perdente nell'Altro Mondo dove sarebbe stato giudicato da Shao Kahn, il supremo governatore dei pianeti astrali e dei regni confinanti. Con la Morte di Goro il suo destino sembrava segnato. Ma Tsung raccontò a Kahn il suo piano di vendetta; un piano così malvagio e perverso che convinse Kahn ad offrirgli un'ultima opportunità per salvarsi. Riuscì intelligentemente ad attrarre i suoi avversari nello strano Altro Mondo per affrontare una nuova sfida: un torneo organizzato da Shao Kahn. Il torneo sta per cominciare... ancora una volta!
Questa, in breve, la storia di Mortal Kombat 2, il sequel più atteso di tutti i tempi. A differenza del Coin Op originale, in questa versione non si accenna a quella che è la vostra missione. Pur di spingervi a partecipare ad un torneo ad eliminazione diretta, Shao Kahn ha rapito Sonya e Kano (li ricordate, erano due personaggi della prima versione di questo gioco) ed il vostro scopo è quello di vincere il torneo per ridare la libertà a questi due vostri amici. A parte questa piccola differenza, in questa versione casalinga sono presenti quasi tutti gli

Stiamo veleggiando verso la Spagna




elementi del gioco originale, per cui, anche gli utenti più pignoli avranno di che divertirsi.
La confezione di Mortal Kombat 2 è quella tipica di tutti i videogiochi: una scatola con il logo del dragone (simbolo di Mortal Kombat) stampato sulla parte anteriore, alcuni screenshot e la trama in più lingue sulla parte posteriore.
La versione recensita è quella compatibile con tutte le macchine Amiga e non sappiamo, almeno fino a questo momento, se verrà realizzata una versione a 256 colori.
Il simbolo dell'ELSPA indica che il gioco è consigliato ad un pubblico dai quindici anni in su.
All'interno della scatola, quattro dischi a doppia densità ed un manuale alquanto stringato (ma fortunatamente multilingua) che ci presenta tutte le mosse di base, quelle avanzate (fra cui anche le "prese") e quelle speciali. Non sono descritte, invece, le combinazioni del joystick per ottenere le famose fatality.
I personaggi che potrete controllare sono dodici e per chi ha già giocato alla prima versione di questo gioco sono presenti nuovamente Liu Kang, Sub Zero, Johnny Cage, Scorpion, Reptile e Rayden. Assenti giustificati, invece, come già accennato precedentemente, Sonya e Kano. Niente paura, avrete la possibilità di vederli come parte integrante di un fondale, incatenati e controllati a vista da Shao Kahn, governatore del Mondo, quasi a ricordarvi che il vostro compito è la loro liberazione. Tra i nuovi arrivati troviamo Kung Lao, capace di utilizzare il suo cappello come una terribile "lama rotante", Shang Tsung, con i suoi temibili teschi infuocati, Kitana, la donna dal ventaglio assassino, Jax, l'uomo martello, Mileena, la lanciatrice di pugnali ed infine Baraka, con i suoi colpi taglienti. Inserito il primo disco nel drive la prima cosa che potrete notare sono i caricamenti: terribilmente frustranti. Se nella prima versione bisognava attendere alcuni minuti(?) prima di entrare nel vivo del gioco, questa volta la Probe (il team che si è occupato della conversione) ha superato se stessa. Se non siete in possesso di un secondo drive preparatevi a lunghe attese ed a numerosi cambi di disco prima di arrivare al menu iniziale.
Anche se comprendiamo che la quantità di grafica e sonoro presente nel gioco è enorme (senza dimenticare, comunque, che si tratta di schermate di soli 4 bitplane), non possiamo giustificare la cattiva organizzazione e suddivisione dei dati sui floppy.
Dopo un caffè, una passeggiata per la redazione e una chiacchierata con il collega di turno, finalmente una musica alquanto "marziale" ci avverte che il gioco sta per iniziare.
Una schermata di un cielo in tempesta con il simbolo del dragone ed il titolo del gioco costituiscono l'intro iniziale.
Dopo un ulteriore breve caricamento potrete scegliere fra due opzioni: start game e options.
Con la seconda, potrete settare il livello di difficoltà, il numero di crediti ed il tipo di joystick da utilizzare. Sembra infatti che sia possibile giocare a Mortal Kombat II anche con un joystick a due pulsanti, anche se a noi, dopo numerosi tentativi, ci è parso non ci fosse alcuna differenza. Una volta settati tutti i parametri di gioco potrete finalmente cliccare sull'opzione start game.
Scelto il vostro combattente, tra una rosa di dodici guerrieri (o lasciando che sia il computer a scegliere per voi), potrete finalmente (dopo una piccola attesa e qualche cambio di disco) iniziare il torneo.
Una lunga montagna (che idealmente dovrete scalare) con ubicati i vari avversari che affronterete di volta in volta scrollerà sullo schermo. Sulla cima, a capo di tutti, Shao Kahn. Il vostro scopo sarà quello di combattere con tutti gli undici personaggi prima citati fino ad arrivare allo scontro finale con Kintaro, governatore supremo degli eserciti e che sostituisce Goro (il guerriero a più braccia della precedente versione) e Shao Kahn, governatore del Mondo. Una grossa sorpresa è l'inserimento di un avversario segreto.
Prima di arrivare allo scontro finale, infatti, dovrete affrontare un guerriero sconosciuto che sulla montagna è rappresentato da un grosso punto interrogativo.
Ogni incontro sarà costituito da due round: se li vincerete entrambi potrete passare al successivo avversario, in caso contrario, dovrete utilizzare uno dei vostri crediti per continuare il gioco, in caso di parità (un incontro vinto a testa) bisognerà giocarsi il tutto per tutto in un terzo round, la cosiddetta "bella".
Oltre alle solite mosse base (presenti nella prima versione di Mortal Kombat) sono state aggiunte delle mosse avanzate (montanti, sgambetti e calci volanti) e delle nuove mosse speciali. Divertente è vedere Mileena, con i suoi temibili pugnali o Kun Lao, con il suo cappello tagliente.
Di grande impatto sono invece le "prese". Mortal Kombat II è, infatti, uno dei pochi picchiaduro per Amiga che le ha implementate in modo soddisfacente. Quando sarete di fronte ad un avversario basterà premere il pulsante di fuoco per bloccarlo e, tramite una serie di combinazioni del vostro joystick, scaraventarlo dall'altro lato dello schermo. Una manna dal cielo per tutti i fanatici di questo genere di giochi.
Quando finalmente sarete riusciti a vincere due round (meglio ancora senza aver subito danni e ottenendo il bonus per la "flawless victory"), avrete la possibilità di attivare le temibili

e terribili fatality. Una caratteristica che ha reso famoso questo gioco, infatti, è la possibilità di "finire" l'avversario in modo molto cruento e violento.
Famose, nella precedente versione, la decapitazione, l'estrazione del cuore e della spina dorsale, ma non contenti, quelli della Midway hanno deciso di concedere al giocatore più possibilità. Per ogni personaggio potrete ora scegliere fra tre differenti fatality (anche se una è comune a tutti i guerrieri e si potrà eseguire solo combattendo su un particolare background), una friendship ed una babality. Queste ultime due caratteristiche hanno reso il gioco molto divertente. Per tutti coloro i quali non hanno amato (e non amano) le cruenti e violente fatality, sarà possibile ricorrere (sempre con opportune combinazioni del joystick) ad una babality, dove trasformerete il vostro avversario in un "bebé", o ad una friendship dove, a seconda del personaggio che sceglierete, offrirete al vostro avversario una torta con tanto di candeline o una scatola di cioccolatini, un gesto di amicizia, insomma, a testimonianza che si è trattato soltanto di un "gioco".
Mortal Kombat II ha tutte le carte in regola per essere considerato il picchiaduro dell'anno.
La soddisfazione che si riceve nei combattimenti è indescrivibile. Si ha veramente la sensazione di essere lì a colpire l'avversario senza pietà.
Il numero di combattenti da affrontare è superiore alla prima versione e questo, unito ad una difficoltà forse un po' eccessiva, rende il gioco molto longevo.
Ogni più piccolo particolare presente nella versione Coin Op è stato riprodotto fedelmente, compresa la voce del governatore che commenterà, di volta in volta, l'incontro, o la faccia del programmatore che ogni tanto comparirà in basso a destra dello schermo e che, salutandovi, vi farà spesso perdere la concentrazione. Tutte le fatality sono state inserite in modo eccellente; particolarmente bella la metamorfosi in dragone che farà Liu Kang o la mossa della lingua di fuoco di Reptile. Molto divertenti, invece, le varie babality e friendship.
Insomma, tutto sembra essere stato curato nei minimi particolari compresa la giocabilità, punto di forza di questo tipo di giochi anche se, a voler essere pignoli, una cosa che non abbiamo gradito è il numero di colori presenti sullo schermo: solo sedici. Per non parlare della scelta cromatica per la definizione degli sprite (anche se questo discende dall'utilizzo di quattro dei sedici colori dello schermo per definirli) ma, a parere dell'Acclaim, l'utilizzo di un maggior numero di colori (32 per macchine ECS) avrebbe pregiudicato la fluidità dei movimenti e quindi la giocabilità.
A parte questo e, soprattutto, i frustranti caricamenti da floppy (non è infatti possibile installare questo gioco su hard disk), Mortal Kombat II si guadagna, a nostro parere, la palma di miglior picchiaduro dell'anno anche se, probabilmente, Shadow Fighter (peraltro programmato da un team italiano) potrebbe facilmente dargli del filo da torcere.
Mortal Kombat II è, *insomma, il* picchiaduro definitivo per tutti gli amanti dei beat'em up, che aspetta solo di essere convertito per Amiga 1200 per godere appieno dei vantaggi del chipset AGA. Purtroppo, a quanto pare, una versione a 256 colori di questo gioco non è nei piani della Acclaim la quale, per la prima volta, si sta occupando della distribuzione di un gioco Amiga (Mortal Kombat I era distribuito dalla Virgin) e che, parole loro, prima di tentare qualsiasi esperimento con macchine AGA, vuole sondare le acque.

**V. M.**

***Produttore:*** *Acclaim (Virgin)*
***Distributore:*** *Leader*
***Prezzo:*** *69.000*

## Un mondo di palle

La 21st Century Entertainment ci regala il divertimento del futuro? Beh a flipper ci giocava anche mio nonno... Qualche colpo di mouse e sapiente programmazione, può trasformare un gioco sempre e comunque attuale?

## Pinball Illusion

In principio, nell'anno 1992, crearono i vostri "Pinball" Dreams (sogni). Più tardi, nello stesso anno, migliorarono le vostre "Pinball" Fantasies (fantasie).
Ora, nell'anno 1995, la 21st Century Entertainment in collaborazione con la Digital Illusion tenterà di trasformare in realtà le vostre "Pinball" Illusions (illusioni).
Il gioco del flipper è stato uno delle prime forme di divertimento ottenute con l'ausilio di una macchina elettronica.
Ogni bar, pub che si rispetti doveva e deve possederne uno nella propria sala.
Sono passati molti anni da quando il primo flipper ha fatto la sua comparsa, ma sono ancora molte le persone che amano divertirsi con questa "macchina infernale" e grazie alla 21st Century Entertainment, dal 1992, è stato possibile farlo stando comodamente a casa propria. Grande successo ottenne il primo Pinball Dreams.
Quattro tavole completamente diverse, 32 colori sullo schermo, scrolling a 50 MHz ed effetti sonori estremamente reali.
Particolarmente carina fu la tavola western, con simpatici effetti digitalizzati. Nello stesso anno, visto il grande successo ottenuto, presentarono Pinball Fantasies, un'evoluzione del primo flipper. Le caratteristiche erano le stesse del precedente titolo ma con una grafica a 64 colori (ottenuta tramite la tecnica dell'extra half brite) ed una migliore giocabilità. Come dimenticare la famosa tavola del luna park ricca di bonus ed effetti speciali.
A distanza di qualche mese, la Digital Illusion presentò una versione migliorata di Pinball Fantasies per Amiga 1200 e CD 32 con 256 colori sullo schermo.
A dire il vero, a parte qualche ritocco grafico e delle sfumature in più, a noi non sembrò che si fosse fatto un grand'uso dei famosi 256 colori. Ad *ogni modo, rimaneva (e rimane tutto*ra) un titolo molto accattivante. Oggi, a distanza di qualche anno, la 21st Century Entertainment ci riprova con Pinball Illusions.
La prima cosa da precisare è che ci troviamo di fronte ad un titolo "AGA only".
Ciò significa che potranno utilizzare questo gioco soltanto i possessori di macchine AGA (Amiga 1200/4000). Non è prevista una versione per macchine ECS, mentre è già disponibile una versione CD32 identica a quella su floppy, ma con un sonoro completamente migliorato (le musiche sono incise su traccia audio). Se siete ancora dei possessori di vecchi Amiga, cercate al più presto di acquistare una macchina AGA (ormai la saga Commodore è risolta quindi non

dovreste avere più problemi di reperibilità). In questo modo, non solo vi farete un bel regalo, ma aiuterete la Escom nel difficile compito di ridare vita ad un computer che noi tutti speriamo non sia "morto" per sempre.

La confezione di Pinball Illusions, di colore rosso fuoco, contiene all'interno un manuale di sessantaquattro pagine in quattro lingue (italiano compreso), una cartolina di registrazione e quattro dischi a doppia densità. I caricamenti sono estremamente veloci ma è possibile installare il gioco su hard disk ed evitare il fastidioso cambio dei dischi per il caricamento delle varie tavole. La prima ed unica spiacevole sorpresa che abbiamo notato è la presenza di sole tre tavole, a differenza delle precedenti versioni che ne contenevano quattro (in realtà, la quarta tavola era stata disegnata ma soppressa in seguito perché ritenuta meno giocabile delle altre tre). Ovviamente, la delusione è scomparsa quando abbiamo notato che la qualità delle tre tavole era di molto superiore alle nostre aspettative.

Inserito il primo disco nel drive, dopo qualche minuto, parte la intro iniziale ed è proprio grazie a quest'ultima che vengono fuori le origini di Frederik Liliegren e compagni. Prima di fondare la 21st, infatti, questi ragazzotti erano conosciuti come ottimi programmatori di demo ed intro. In seguito, un po' come è successo per Team 17, decisero di sfruttare le loro conoscenze per realizzare un videogioco commerciale. Nacque così Pinball Dreams, la prima (non in ordine di tempo) vera implementazione del gioco del flipper su Amiga.

Dal menu opzioni, tramite i tasti cursore, è possibile selezionare una delle tre tavole disponibili o visualizzare i tabelloni dei record.

Le tavole disponibili sono Law n'Justice (legge e giustizia), Babewatch (bellezze al bagno) e Extreme Sports (sport estremi) e potranno prendervi parte fino ad otto giocatori.

Caricata la prima delle tre tavole, non si potrà non rimanere allibiti di fronte a ciò che comparirà sullo schermo. Finalmente si è fatto uso dei tanto desiderati 256 colori. La pallina è stata completamente ridisegnata ed ora ha assunto un colore metallico, simile a quella reale, con tanto di riflesso. Le tavole sono ricche di particolari grafici, bonus e sottogiochi.

Nella parte alta dello schermo è presente un display (quello tipico dei flipper realizzato con tanti led) dove sarà possibile assistere a simpatiche animazioni o partecipare ad alcuni sottogiochi.

Le musiche presenti nel gioco sono fantastiche e gli effetti sonori perfetti.

Nella prima tavola (Law n'Justice) sarete un poliziotto il cui scopo sarà quello di risolvere alcune missioni in una città del futuro (stile Blade Runner). Per attivare una missione basterà tirare la pallina sulla rampa "tiro di abilità" ed in seguito colpire la buca a sinistra (quella con la scritta start mode). Sarà possibile cambiare la missione colpendo i funghi presenti nella parte centrale dello schermo.

Le missioni sono otto e quando sarete riusciti a risolverle tutte attiverete il Final Challenge (la sfida finale) dove potrete ottenere molti punti.

La missione Drug-Bust consiste nello scalare sei piani (colpendo le rampe lampeggianti) per catturare Johnny Crack e metterlo in prigione.

Nella missione Prison Breake (fuga dalla prigione) dovrete catturare tutti gli "inquilini" della prigione che sono evasi. La missione Downtown Shootout (sparatoria in città) attiverà uno dei sottogiochi "videomode". Sul display nella parte alta dello schermo vedrete alcune sagome che dovrete cercare di colpire in un tempo determinato e prima che loro colpiscano voi. Una delle missioni più emozionanti e quella De-Activate Bomb (disattivare la bomba). Sono state collocate sei bombe ad orologeria nella città, il vostro scopo è trovarle e disattivarle. La missione Sniper (cecchini) vi costringerà a liberare degli ostaggi tenuti prigionieri da un gruppo di terroristi, mentre con la missione Arson (incendio doloso) dovrete cercare di spegnere degli incendi che si sono verificati in città. L'ultima missione è quella dell'Hover Chase (inseguimento aereo). Max Speed, infatti, è scappato di prigione con il suo hovercraft. Il vostro compito sarà inseguirlo e riportarlo in cella.

Il giudizio di questa tavola è più che positivo. La giocabilità ha raggiunto dei livelli ottimi. La varietà di missioni e la difficoltà ben calibrata vi costringeranno a rimanere "inchiodati" per ore pur di arrivare al Final Challenge.

Molto più tranquilla (ma non per questo meno piacevole) è la seconda tavola: Babewatch. Questa volta vi trovate in vacanza nell'America del 1950. Il vostro scopo sarà quello di rilassarvi con le simpatiche "pupe" da spiaggia, giocare al casinò, fare ginnastica, surf e baseball.

Nella modalità Chicken Race (corsa delle galline) dovrete correre con il vostro bolide verso un precipizio gareggiando contro un'altra macchina ed uscirne fuori prima di cadere nel burrone.

Con la modalità Casinò potrete divertirvi a vincere numerosi milioni (di punti) semplicemente giocando al gioco della roulette.

La modalità Dude (ganzo) vi costringerà a cercare nel minor tempo possibile alcuni degli accessori utilizzati dai ganzi.

Con Impression e Babe Hunt (caccia alle ragazze) dovrete utilizzare tutto il vostro charme per conquistare le "pupe" da spiaggia. Il montepremi finale, se riuscirete a chiacchierare con tutte e quattro le ragazze, sarà di un miliardo di punti.

Con la modalità Beach-Gym (ginnastica sulla spiaggia) potrete sfoggiare la vostra muscolatura facendo body-building sulla spiaggia mentre con Surf's up dovrete sopravvivere alle acque più agitate e pericolose della California.

L'ultima modalità è quella del Burger Pan (paninoteca). Il vostro scopo sarà quello di mangiare il più possibile ed attivare il montepremi Super Cholesterol (super colesterolo).

Anche in questa tavola la giocabilità è ottima. Particolarmente divertente è la modalità Jukebox. Ogni qualvolta riuscirete ad inserire quattro monetine nel jukebox (colpendo un particolare gadget) potrete selezionare una diversa musica di sottofondo. C'è ovviamente meno tensione della prima tavola ma il tutto è compensato da un maggior divertimento.

L'ultima tavola, Extreme Sports, è quella forse meno bella dal punto di vista grafico, ma non per questo meno emozionante.

Il vostro scopo sarà partecipare e vincere a tutti e cinque gli sport estremi ed attivare la modalità Extremist.

Con Speed dovrete dimostrare la vostra abilità negli sport di velocità: skateboard, mountain bike, sci e dragster.

Nella modalità Iron Man Race (corsa dell'uomo di ferro) dovrete partecipare a gare di nuoto, ciclismo e corsa di resistenza.

La modalità Free Fall (caduta libera) vi farà provare l'emozione di lanciarvi da un palazzo, aprire il paracadute il più tardi possibile e deliziare gli spettatori con numerose acrobazie.

Non poteva mancare, ovviamente, la modalità Cliff Diving (tuffo dalla scogliera). Vi troverete, infatti, su una delle più alte scogliere di Acapulco e dovrete dimostrare la vostra abilità compiendo un tuffo spettacolare.
Ci sarà anche la possibilità, per gli amanti dei motori, di effettuare salti da pericolose rampe.
Cinque salti ed il megabonus sarà vostro.
Per i pazzi scatenati, amanti del Bungee-Jump, ci sarà l'opportunità di provare l'emozione di lanciarsi da un palazzo appesi ad una corda elastica.
L'ultimo appuntamento è con il Free-Speed Climbing. Senza l'ausilio di nessuna corda di sicurezza, dovrete scalare una parete rocciosa nel minor tempo possibile e raggiungere la cima.
Anche se si presenta come la tavola con il maggior numero di missioni e quella più ricca di tensione, la presenza di minori particolari grafici e la musica un po' troppo bombardante (a metà tra la techno e l'heavy) la renderà, probabilmente, la meno giocata.
Questa volta siamo sicuri che rimarrete estremamente soddisfatti del lavoro che ha fatto la 21st.
Ogni tavola è stata ben disegnata, sono state finalmente inserite le fasce elastiche ai bersagli presenti vicino alle vostre levette (come nei veri flipper) ed i punteggi ottenibili, colpendo i vari bonus, sono stati elevati (a questo punto è estremamente semplice riuscire a raggiungere i cento milioni di punti con una sola pallina).
I movimenti della palla sono perfetti e l'alto numero di missioni non potrà che garantire ore ed ore di divertimento. Non si ha mai la sensazione di non sapere cosa fare.
Una volta attivate le varie missioni, basterà seguire gli indicatori lampeggianti ed il gioco è fatto.
Qualcuno potrà lamentare che ci sono soltanto tre tavole invece delle solite quattro, ma a differenza delle prime versioni, dove si finiva per giocare sempre alla stessa, in Pinball Illusions siamo sicuri che dedicherete lo stesso tempo a tutte e tre le tavole (questa volta, infatti, si è fatto un discorso di qualità più che di quantità).
Ma non è finita qui. La sorpresa più grande, quella che tutti aspettavano dai tempi di Pinball Fantasies è stata, ovviamente, l'implementazione del multiball (multipallina).
Una volta attivati i giusti bonus, lo schermo passerà dalla bassa risoluzione all'alta risoluzione interlacciata. Tutti i particolari diventeranno più piccoli, ma si potrà avere una maggiore visione e sfoggiare la vostra abilità gestendo tre o quattro palline contemporaneamente. Ad ogni modo, per tutti quelli che non gradiscono l'high-res (che si potrà attivare in qualunque momento premendo semplicemente il tasto F10), sarà possibile ritornare alla vecchia modalità low-res semplicemente utilizzando il tasto F9.
Anche se il prodotto è ai limiti della perfezione, noi pensiamo che c'è ancora un piccolo particolare che potrebbe rendere questo gioco perfetto: rendere la pallina riflettente rispetto ad un punto di luce, magari utilizzando la tecnica del ray-tracing. Credeteci, non stiamo chiedendo troppo visto che, a quanto pare, questa caratteristica verrà implementata in una prossima versione del Pinball.
In conclusione, se possedete una qualsiasi delle macchine AGA della Commodore ed amate il flipper correte a comprarne una copia, non ve ne pentirete.

**V. M.**

***Prodotto da:*** *21 Century Entertainment*
***Distribuito da:*** *Leader*
***Prezzo:*** *59.000 lire (disk)*
*69.000 lire (CD)*

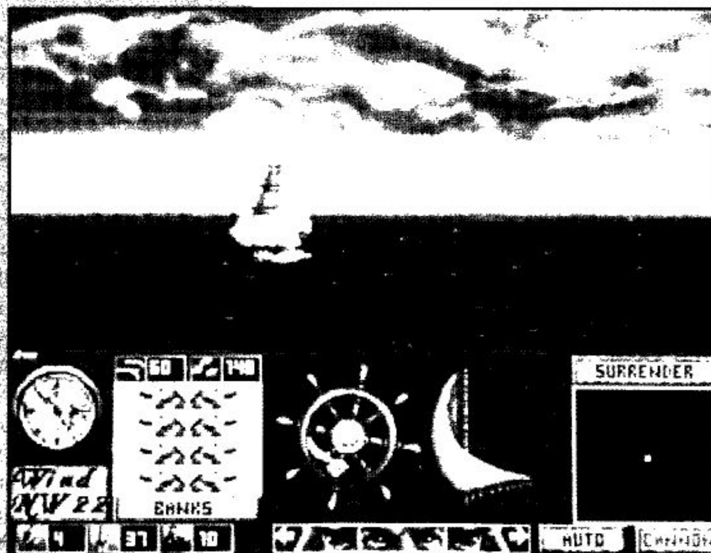
## Solo seduto sulla banchina...

Solchiamo i mari commerciando con il nostro maestoso galeone, ma che sia equipaggiato con i Chip AGA! Dalla Impressions un insolito modo di fare strani commerci...

## High Seas Trader

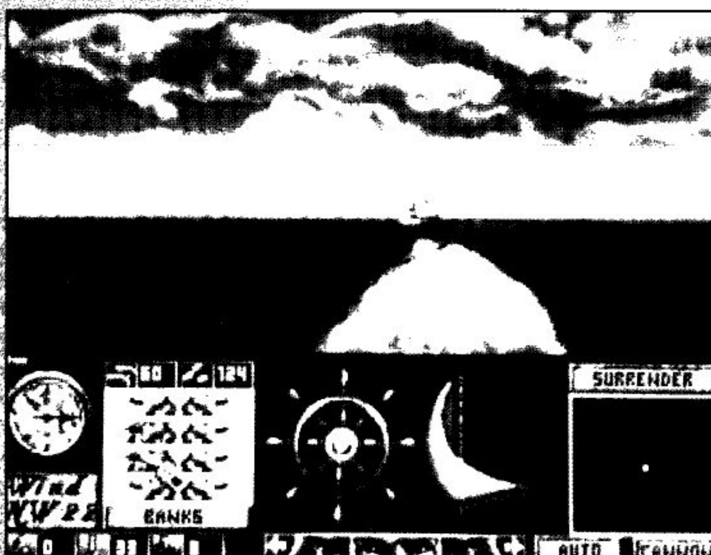
Finalmente un altro gioco convertito da PC ad Amiga 1200/4000: abbiamo ormai ripetuto sino alla nausea che l'unica speranza di sopravvivenza nel settore ludico per il nostro amato computer è nel fatto che i giochi per PC possono essere convertiti direttamente per Amiga AGA, grazie al supporto che tale ChipSet fornisce per i 256 colori che sono ormai la norma nel mondo PC.
Gli utenti di A500/2000 devono rassegnarsi: solo se la produzione per Amiga si sposterà quasi interamente su A1200/4000 potremo restare al passo con i tempi per quanto riguarda i giochi più belli presenti sul mercato.
"High Seas Trader" è un gioco di navigazione e commercio nei mari e nei porti di tutto il mondo, ambientato nel primo periodo coloniale, intorno alla metà del 1600, e si basa principalmente sulla grafica a 256 colori delle varie schermate dei porti e delle animazioni durante navigazione e combattimenti: un candidato ideale per la conversione su Amiga AGA.
Nonostante, come spesso inspiegabilmente accade, siano state eliminate alcune animazioni di contorno, il gioco è stato convertito in modo perfetto, ed è dunque un titolo al passo con i tempi che va ad aggiungersi ai giochi stile "Pirates!" già esistenti per Amiga.
A dire il vero non è tanto inspiegabile la trista consuetudine di eliminare alcune animazioni dalle versioni Amiga: la spiegazione è che un A1200 base non ha la potenza necessaria per farle girare.
Ebbene, non pretendiamo certo che i "signori del PC MS-DOS" perdano tempo ad ottimizzare le animazioni per i Chip Amiga, cosa che renderebbe certamente le animazioni accettabili anche sul 1200, ma almeno che prevedano la possibilità di godersele a chi ha speso fior di soldi per un potente A4000 o per schede acceleratrici per il suo 1200.
In fondo basterebbe lasciare le animazioni, ma dare la possibilità di "spegnerle", come avviene con i dettagli nelle simulazioni di volo: ognuno potrebbe così provare a visualizzarle, e se risultassero troppo lente sul suo sistema potrebbe liberarsene di sua volontà .
Ma lasciamo da parte le lamentele (speriamo che se ne facciano portatori i nuovi padroni di Amiga), e passiamo al gioco vero e proprio.
Il gioco si presenta in una bella confezione coloratissima, illustrata da immagini di vita marinaresca e che riporta le principali caratteristiche del gioco.
All'interno, troviamo due manuali dall'ottima veste tipografica, stampati su carta di qualità, di cui uno principale ed uno dedicato ai Tutorial ed ai supplementi tecnici; è presente un cartoncino con ulteriori istruzioni specifiche per Amiga, e la classica cartolina di registrazione; il gioco è fornito su 4 dischetti da 880 K; gradita sorpresa è la presenza di una mappa dei porti presenti nel mondo

Nave pirata in vista: ci sparano!

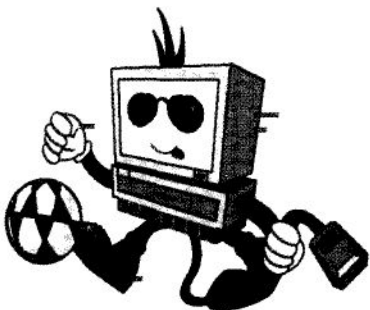



di allora (purtroppo in bianco e nero), ed una scheda che illustra graficamente i pannelli dei comandi presenti nelle fasi di navigazione e di combattimento.
I due manuali sono molto chiari, e spiegano approfonditamente le varie caratteristiche del gioco, con un nutrito corredo di illustrazioni in bianco e nero.
La dotazione è dunque su livelli decisamente di alta qualità.
Il gioco, considerato anche che si trova su "soli" quattro dischi (oggi la media è sui dieci dischi...), può essere giocato anche da floppy (è consigliato un secondo floppy drive), ma con le ovvie limitazioni nella velocità di caricamento delle varie sezioni: è decisamente consigliabile l'installazione su hard disk.
L'utility per tale installazione è veramente pessima: non sono supportati i caratteri diversi dalle lettere, dunque non è possibile indicare delle sottodirectory nel percorso di installazione perché il carattere "/" non è riconosciuto; mentre si inserisce il percorso, ad ogni pressione di tasto lo schermo cambia risoluzione (viene forzato il PAL Lo-Res a 15 KHz, e gli utenti di monitor Multiscan devono ad ogni lettera inserita riportarlo a 31 KHz richiamandolo in primo piano scorrendo tutti gli altri schermi); è supportato solo il floppy drive "df0:", anche in presenza di drive esterni; terminata l'installazione, va direttamente in Guru. Complimenti.
Ma non potevano utilizzare l'Installer standard Commodore?
L'utility presente è talmente malfatta che contrasta con l'alta qualità dell'insieme.
Una volta installato, il gioco occuperà 3,2 Megabyte sul nostro disco rigido, e potrà essere tranquillamente fatto partire da Workbench cliccando sulla bella icona presente.
La configurazione minima necessaria per giocare è costituita da un Amiga 1200 o 4000, con (ovviamente) 2 MByte di Chip RAM: richiede infatti almeno 1650 K di RAM libera.
Il gioco è interamente controllato via mouse, e non è protetto né dalla copia né con noiose introduzioni di parole tratte dal manuale o assurdi dischi-codice: grazie Impressions!
Siamo nel 1651, ed impersoniamo il comandante di un galeone il cui scopo è commerciare navigando tra i vari porti del mondo, per raggiungere ricchezza senza pari e status invidiabile.
La spinta ad intraprendere tale carriera non ci viene solo dalla sete di potere, ma da una triste storia: siamo di sangue nobile, ma a causa di varie vicissitudini familiari ci siamo ritrovati senza titolo e senza un soldo. Dovremo dunque risalire tutti i gradi della ricchezza e della nobiltà, per riconquistare il titolo di Visconte che era di nostro padre ed a cui il sangue ci aveva destinato.
Oltre che di un'ottima strategia commerciale (comprare a poco e rivendere a tanto), necessiteremo di una ciurma fedele, di una nave sempre più veloce, di capacità di governare il vascello e deciderne la rotta sulle spesso vaghe carte nautiche del tempo, ed infine di un buon numero di cannoni per respingere gli attacchi delle nazioni nemiche e degli onnipresenti pirati.
A proposito di nazioni, noi potremo scegliere la nostra tra le principali potenze coloniali del XVII secolo: Inghilterra, Spagna, Francia, Olanda o Portogallo.
Appena caricato il software, dopo gli ottimi titoli a 256 colori renderizzati in 3D ci viene chiesto di inserire il nostro nome: suggeriamo qualcosa di adatto, come "Capitan Casino" o "Ammiraglio Nelsen".
Dovremo poi battezzare la nostra nave (e qui è d'uopo il nome della nostra "bella"), ed infine scegliere la nostra nazionalità.
Saremo dunque trasportati in un porto della nazione prescelta, da dove

Ma noi non ci lasciamo intimidire, e rispondiamo al fuoco cannoneggiando abbondantemente la nave corsara!



potremo salpare per terre lontane... ma non prima di avere assoldato marinai, mozzi e soldati, di avere acquistato le carte delle zone da visitare (se ci troveremo in acque di cui non abbiamo le carte la ciurma si ribellerà), e soprattutto dovremo decidere quali merci imbarcare: saremo aiutati dalla presenza di utilissimi elenchi delle "quotazioni" delle merci nei porti da noi visitabili.
A bordo disporremo di una serie di Giornali di... bordo, potremo disegnare la rotta sulle carte e lasciare che sia il Timoniere a seguirla (in questo caso il tempo sarà provvidenzialmente accelerato: volete mica passare dei mesi reali mentre navigate, vero?).
Solo in caso di problemi (scogli, secche, attacchi pirati) saremo riportati al comando del vascello; per i più masochisti c'è anche la possibilità di pilotare personalmente la nave sino alla meta, seguendo la bussola.
In ogni momento potremo salvare il gioco su disco (sono supportati sino a dodici salvataggi diversi).
L'interfaccia del gioco è graficamente molto valida, grazie ai 256 colori: l'animazione durante la navigazione non è male, e particolarmente belle sono le tempeste, in cui il mare si fa scuro e le onde si alzano minacciose.
Sono presenti anche degli effetti sonori digitalizzati, come le voci dei marinai (nella versione per PC su CD-ROM sono presenti interi dialoghi digitalizzati con qualità CD...).
Le musiche di sottofondo sono invece di qualità infima, "orchestrate" con suoni simili a quelli utilizzati nei vecchi giochi Sierra (degni di un PC di qualche anno fa...), e nonostante una certa varietà a seconda dei luoghi visitati, saremo spinti ad eliminarle abbastanza presto con l'apposita opzione.
I combattimenti sono anch'essi ben realizzati, e la nave risponde rapidamente ai nostri colpi di timone.
Ogni porto è dotato di una schermata a 256 colori che ne rappresenta il paesaggio, e questo varia a seconda delle regioni del mondo, fornendo una interessante varietà.
Bella anche la possibilità di fare uso di un cannocchiale per vedere meglio ed identificare porti e navi lontane.
Se ne saremo in grado, dopo averle cannoneggiate per bene, potremo assalire le navi nemiche nel modo più classico: l'arrembaggio.
È sempre appassionante andare all'arrembaggio di una nave: chi di noi non ha mai giocato ai Pirati da bambino?
Una cosa che può sconcertare è il fatto che possiamo depositare i nostri soldi nelle banche presenti nei vari porti, ma i nostri soldi non produrranno interessi: saremo noi a dover corrispondere interessi intorno al 7% alla banca, perché custodisca i nostri soldi!
Sembra che all'epoca fosse proprio così: mettere i soldi in banca era un'assicurazione contro una perdita di tutto il patrimonio in caso di affondamento, dunque dovevamo pagare noi la banca per tale servizio.
Anche nel gioco, in caso di affondamento la presenza di fondi bancari ci permette di acquistare una nuova nave e ricominciare a navigare, altrimenti... tanti saluti!
Oltre al nostro tesoro in sonanti dobloni, la nostra scalata sociale sarà rappresentata dall'ascesa in alcune



categorie (Coraggio, Onore, Lealtà e Nobiltà) ed al conferimento di onorificenze, il tutto rappresentato graficamente in modo molto elegante.
Ma soprattutto, potremo acquistare una tenuta nel nostro paese natìo, e costruirvi una villa degna di Onassis, riempiendola di capolavori dell'arte mondiale e di tesori esotici: questa parte del gioco, dalla grafica accattivante, è un'aggiunta molto interessante alle consuete attività commerciali, e fornisce un ulteriore stimolo a procedere nel gioco.
Ovviamente, per aumentare il nostro livello di Coraggio dovremo vincere molti scontri navali, mentre l'Onore aumenterà comportandosi da cavaliere (soccorrere navi in difficoltà o aiutare passeggeri poveri); la Lealtà aumenta mostrandosi pronti ad aiutare nostri concittadini e ad attaccare navi di nazioni nemiche, mentre la Nobiltà aumenta visitando più porti nelle regioni ancora poco esplorate ed insicure.
È anche possibile, una volta raggiunto un certo status ed abbastanza fondi, sostituire la propria imbarcazione con un'altra più grande ed attrezzata (ne sono disponibili numerosi tipi).
Dopo i pregi appena descritti, passiamo ai difetti: quando veniamo affondati o tutto il nostro equipaggio viene sterminato dalle cannonate (e non abbiamo abbastanza fondi in banca), veniamo sbattuti fuori dal gioco brutalmente, e siamo costretti a ricaricare tutto: non potevano chiederci se volevamo ricaricare una situazione salvata? Un vero e proprio "bug" è l'apparizione a tratti di "sfarfallamenti" e "salti" dell'immagine, che si verificano per fortuna non molto spesso, ma testimoniano di qualche errore nella gestione del Chipset Amiga. Un altro difetto è una certa mancanza di profondità del gioco: non è possibile, ad esempio, instaurare relazioni diplomatiche con altri paesi (siamo legati allo stato di guerra o di pace deciso dai governi centrali), o semplicemente stringere amicizie per avere sconti sulla merce; nonostante la presenza in ogni porto di una taverna in cui discutere con il barist... ehm, l'oste su eventuali carestie o raccolti eccezionali che possono indirizzarci verso alcune mete, la parte "adventure" poteva essere più sviluppata; sarebbe stata anche una buona idea dare una personalità specifica ai vari ammiragli delle navi che incontriamo ed ai capitani Corsari, così come la parte "velistica" poteva essere più sviluppata (è possibile solo alzare o abbassare tutte le vele assieme). Nel complesso però, le opzioni e i particolari sono di buon livello, e la noia dovrebbe essere tenuta lontana dai numerosi parametri da considerare (ad esempio le razioni dell'equipaggio ed il loro morale, la funzionalità di vele e cannoni, le munizioni ecc.), oltre che dalla suddetta spinta verso il successo nell'aristocrazia. Vista anche la ricca dotazione ed il fascino della grafica a 256 colori, non possiamo che dare un giudizio positivo su questo gioco marinaresco, e consigliarlo ai possessori di Amiga AGA, sempre più affamati di giochi che ne sfruttino le caratteristiche. Per chi poi è appassionato del genere "piratesco", si tratta di un acquisto decisamente indicato.

**M. M.**

***Prodotto da:*** *Impressions*
***Distribuito da:*** *Leader*
***Prezzo:*** *79.000 lire*



# News dalla Germania

*di **Marco Amato***

Sebbene il numero di EAR che tenete fra le mani segni immancabilmente la fine delle vacanze estive, è altrettanto vero che proprio a partire dal mese in corso dovrebbero concretizzarsi le promesse di mamma ESCOM in ambito Amiga; almeno da questo punto di vista, quindi, dovremmo sentirci in primavera... Sulle note (ideali) delle Quattro Stagioni di Vivaldi passiamo dunque alle ultimissime:

Da giugno è disponibile la versione 1.2 (o anche l'upgrade da 1.1a a 1.2) del noto pacchetto di elaborazione grafica. Le nuove funzioni comprendono:

- Modulo Warp: consente di comprimere, estendere e deformare parti dell'immagine.
- Stampe: è possibile stampare le immagini con qualsiasi stampante con workbench-driver. "Studio-2" viene supportato direttamente (non compreso nel package).
- CyBERgraphics: Photogenics supporta adesso anche le modalità video a 15, 16 e 24 bit dello standard CyBERgraphics (non compreso nel package).
- Trasparenze: è ora possibile definire diversi tipi di trasparenza, assegnabili a cerchi, rettangoli ecc.
- Ritagli: è ora possibile ritagliare porzioni di immagini, funzione utile, ad esempio, per eliminare bordi indesiderati. Da segnalare inoltre le notevoli migliorie apportate all'immagine video sugli Amiga con standard europeo e l'introduzione del formato HAM6. La modalità di composizione, anch'essa riveduta, consente ora di comporre due immagini in maniera completamente diversa, grazie anche all'impiego di nuovi modi di disegno. Fra questi segnaliamo il "colourise", il "gamma", il "mirage" e il "jitter", mentre fra i nuovi formati file spiccano il TIFF, il PCX, IFF, HAM6, Retina e ProGrab. Il prezzo: sui 160 DM, l'upgrade dalla 1.1a alla 1.2 (entrambe versione tedesca) sui 40 DM.

***GTI GmbH,***
*Zimmersmhlenweg 73,*
*D-61440 Oberursel, Germania*
*Tel. (0049)61.71.85.934*
*Fax. (0049) 61.71.83.02.*

L'add-on per **MaxonCinema 4D** converte i set di caratteri Adobe-Type-1 in poligoni lineari o in 3-D objects. Possono essere convertite scritte o anche singole lettere; CinemaFONT può lavorare da solo o insieme a MaxonCinema 4D. Le scritte possono essere trasferite direttamente a Cinema 4D o salvate. Quando presenti, vengono rispettate le informazioni contenute nel file *. AFM.
Richiesti almeno 1 MByte di RAM e Amiga-OS 2.04.
Il prezzo: 100. - DM.

***MAXON Computer GmbH,***
*Industriestr. 26,*
*D-65760 Eschborn, Germania*
*Tel. (0049) 61.96.48.18.11,*
*Fax. (0049) 61.96.41.885.*

La **AlphaData** ha reso disponibile per l'A1200 un host-adapter con interfaccia **PCMCIA** che consente di utilizzare driver IDE CD-ROM compatibili **ATAPI**. Sono supportati tutti gli attuali standard di registrazione (ISO 9660, Rockridge e Mac HFS). Sono compresi nel package anche un cabinet, viti, cavi per dati e audio. Il driver fornito, "CacheCDFS 2", è compatibile Photo-CD e Multisession; è inoltre incluso un emulatore CD32. Il prezzo: 230. - DM.

***ComGo GmbH,***
*Schwantalerstr. 12,*
*D-80336 München, Germania*
*Tel.(0049) 89.32.11.033,*
*Fax. (0049)89.31.74.957.*

Apriamo ora un piccolo siparietto di novità della Stefan Ossowskis Schatztruhe (quest'ultimo vocabolo significa "scrigno del tesoro") nel mondo dei CD ROM! World-Info '95: in questo CD dedicato agli amanti della geografia si trovano i dati relativi a 194 stati e a oltre 700 città mondiali. Cartine, tabelle climatiche, lingua, religione, politica, gastronomia e tante altre informazioni utili sono il contenuto di questo CD in vendita a 80. - DM. System requirements: computer con AMosaic o NetScape (Amiga ma anche Mac o PC con Windows), risoluzione 640 x 480, 256 colori e scheda audio. Aminet 6: rispetto l'ultima release (Aminet 5) questa versione conta qualcosa come 540 MByte di dati in più. 400 di questi sono demo, il resto è suddiviso fra tool, applicazioni varie, pezzi musicali, immagini, utility e documenti. Il prezzo è di 25. - DM. Light-ROM 2: più di 300 MByte di dati "Lightware" sono contenuti su questo CD: scritte CG e PostScript, immagini, effetti toaster a sovrimpressione, scritte animate e 3-D objects. Tutto questo disponibile anche nel formato "Thumbnails" (mini-immagini) per facilitarne la selezione. Prezzo: 90. - DM. Gateway!: il CD contiene il package UNIX per Amiga "NetBSD" 1.0 e X-Windows R6 (questo titolo verrà recensito prossimamente) con l'aggiunta di nuove applicazioni e programmi di rete per Amiga. Molti di questi sono forniti anche con i file sorgente per svariate piattaforme. Le numerose utility per AmiTCP e Envoy, nonché i testi prelevati da Internet, dovrebbero facilitare notevolmente il collegamento alla rete mondiale. Il prezzo: 20. - DM. Tutti questi prodotti sono disponibili presso C.A.T.M.U. (011)94.15.237.

***Stefan Ossowskis Schatztruhe***
*GmbH,*
*Veronikastr. 33,*
*D-45131 Essen, Germania*
*Tel. (0049) 20.17.88.778*
*Fax. (0049)20.17.98.447*

"Up to Date" è un organizer con agenda, rubrica telefonica e text editor in un unico pacchetto. Il text editor prevede le funzioni standard di editazione (text marking, taglia e incolla ecc) nonché quelle di layout, ricerca e sostituzione ecc. Nell'address manager oltre alle funzioni base di gestione dei nominativi, c'è spazio per tre numeri di telefono e per una vagonata di altre informazioni. Compleanni e anniversari vengono invece gestiti dall'agenda, che funziona naturalmente anche da tool per la schedulazione e la pianificazione degli impegni. Questi possono essere marcati a colori per meglio evidenziare un impegno. Da segnalare è "l'assistente dell'organizer", ovvero una funzione che segnala conflitti orari

e propone soluzioni alternative. Il tutto gira sotto OS 2.0 su Amiga con almeno 1 Mbyte di RAM: il package comprende un manuale (in tedesco) di 95 pagine. Il prezzo: 80. - DM.

***AmigaOberland,***
*In der Schneithohl 5,*
*D-61476 Kronberg, Germania*
*Tel. (0049) 61.73.65.001*
*Fax. (0049) 61.73.63.385*

"NewBack" è un'utility di gestione dei backup su un supporto magnetico virtuale. In parole povere, consente di definire una struttura di salvataggio autonoma anche sul proprio hard disk, in maniera assolutamente indipendente dalla struttura del disco fisso stesso. Il backup viene quindi salvato in un archivio, mentre il restore può avvenire sulla directory di partenza o su un'altra a scelta. Grazie all'utilizzo di pointer-file, le fasi di backup e di restore sono state notevolmente velocizzate. Il backup può avvenire su SCSI streamer, floppy streamer, hard disk o partizioni, dischetti o anche in files; sono naturalmente possibili cambiamenti di supporto anche durante il backup, che viene eseguito indipendentemente dal formato dei dati (giochi, partizioni MS-DOS, MAC ecc. ). In caso di errori viene offerta all'utente la possibilità di decidere se saltarli, ignorarli ecc. Numerosi checksum garantiscono per l'integrità dei dati. Il prezzo si aggira sui 100 DM.

***Village Tronic,***
*Wellweg 95,*
*D-31157 Sarstedt, Germania*
*Tel. (0049) 50.66.70.130*
*Fax. (0049) 50.66.70.13.49*

"AmigäLink" rappresenta una semplice (ed economica) opportunità per mettere in rete il proprio Amiga. L'hardware viene inserito nella disk-port e collegato in rete via cavo coassiale. In questo modo è possibile connettere fino a venti Amiga con un cavo fino a 100 m di lunghezza. Il driver è compatibile SANA-2 e consente l'assemblaggio di una rete sotto i protocolli Envoy v2.0, AmigaLink v2.0 o AmiTCP. Sono possibili velocità di trasferimento fino a 57 KByte/s a livello hardware. Fanno parte del package due adattatori AmigaLink (compreso raccordo a T e terminatore), 5 m di cavo, manuale e a scelta Envoy (da Amiga-OS 2.0) o AmigaLink v2.0 (da Amiga-OS v1.3). I prezzi: AmigaLink 190. - DM, espansione 90. - DM.

***ABF Electronic GbR,***
*Postfach 40 01 43,*
*D-70401 Stuttgart, Germania*
*Tel. (0049) 71.52.93.79.04*
*Fax. (0049) 71.52.93.79.05*

La **ESCOM** AG e la Visual Information Services Corp. (**VisCorp**) hanno annunciato un accordo di collaborazione nel campo della TV interattiva. Le due aziende hanno firmato una dichiarazione di intenti che autorizza la VisCorp a utilizzare la tecnologia Amiga e l'Amiga-OS per lo sviluppo di set-top-boxes, videoclip ecc. Un terzo partner è la **EDS Technologies Development** di Lipsia, il cui compito sarà quello di sviluppare una tecnologia per la security e l'addebito dei costi in forma di una carta di credito elettronica.
Questo sistema dovrà garantire un sicuro passaggio di informazioni all'utente finale oltre alla distribuzione in rete e su CD di filmati, programmi ecc. Un chip speciale dovrà garantire un calcolo veloce e affidabile degli online-service utilizzati; dovrà inoltre impedire che avvengano abusi nell'utilizzo della televisione interattiva.

***Escom AG,***
*Tiergartenstr.9,*
*D-64646 Heppenheim, Germania*
*Tel. (0049) 62.52.70.90*
*Fax. (0049) 62.52.70.94.17*
*URL: http://www.veronica.nl*
*(in olandese... )*

AmiTCP v4.2 collega Amiga a qualsiasi tipo di piattaforma con protocollo di trasmissione TCP/IP. La base è costituita dal driver SANA-II, fornito con la maggior parte delle schede di rete. Ovviamente nel package sono presenti anche tutti i tool di supporto: NFS, TelNet, ftp ecc. Il prezzo: 150. - DM.

***Village Tronic,***
*Wellweg 95,*
*D-31157 Sarstedt, Germania*
*Tel. (0049) 50.66.70.130*
*Fax. (0049) 50.66.70.13.49*

La ditta CAD-Art si propone come nuovo distributore del noto programma di raytracing "**Imagine**". Offre inoltre corsi di specializzazione su vari livelli e un servizio di stampa/sviluppo di diapositive e slide.

***CAD Art,***
*Rheinstr. 59,*
*D-41836 Hckelhoven, Germania*
*Tel. (0049) 24.33.43.675*
*Fax. (0049) 24.33.43.675*

Per qualsiasi problema inerente la scheda grafica Merlin nonché per la sua riconfigurazione, è possibile contattarne da subito il "padre", K. W. Riedel, raggiungibile ogni giorno della settimana dalle 17.00 alle 20.00 dallo (0049) 62.33.20.210. Con la riconfigurazione della scheda vengono "riconfigurati" anche i prezzi dei prodotti della ProDev: ProBench v1.0 75. - DM, ProBench v2.0 150. - DM, update da 1.0 a 2.0 100. - DM, ProDig v1.0 120. - DM, XI-Paint v3.1 (solo versione Merlin) 150. - DM.

***ProDev,***
*Alter Weg 1,*
*D-53773 Hennef, Germania*
*Tel. (0049) 65.56.75.36*
*Fax (0049) 65.56.75.36*

Prezzi nuovi per **TVPaint v3.0**: il software grafico a 24 bit costa ora solo 1000. - DM. La versione per studenti e l'update da un qualsiasi altro software per il disegno assistito costa 600. - DM. Per l'update da TVPaint 2.0 a 3.0 si pagano 500. - DM.

***Activa International GmbH,***
*Adlerhorst 15,*
*D-22459 Hamburg, Germania*
*Tel. (0049) 40.55.52.065*
*Fax. (0049) 40.55.52.066*

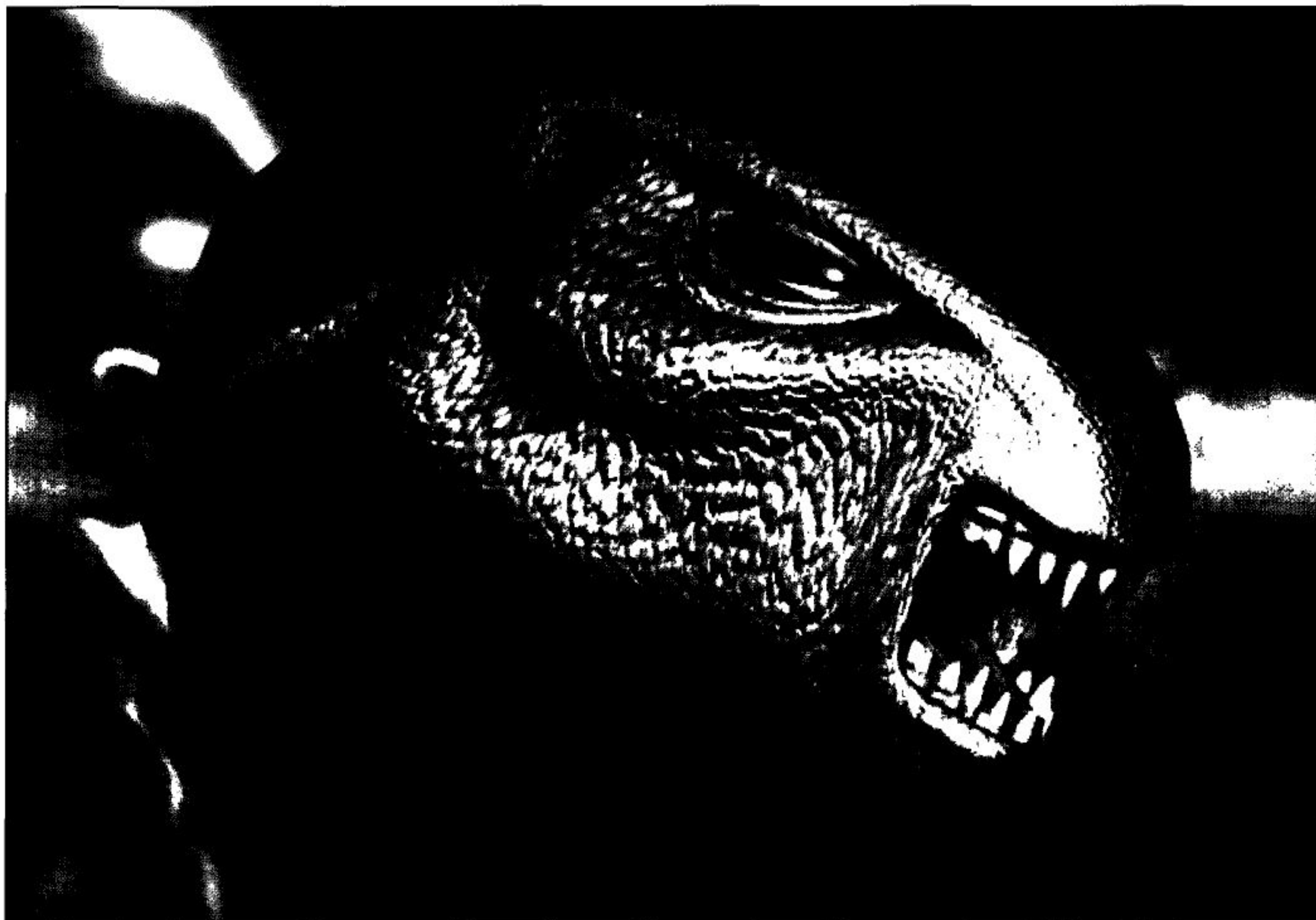
La Fischer Hard & Software ha reso disponibile il kit di upgrade per CD-ROM per tutti gli **Alpha Power-Host-Adapter**, rendendo così possibile il collegamento di un lettore CD-ROM IDE.
Il set comprende alimentatore, cabinet, cavo, software e il passaggio audio. Il prezzo dell'Alpha-CD-Kit A500: ca. 230. - DM; con lettore CD-ROM a doppia velocità: 425. - DM; con lettore CD-ROM a tripla velocità: ca. 550. - DM.

***Fischer Hard & Software,***
*Schierholzstr. 33,*
*D-30655 Hannover, Germania*
*Tel. (0049) 51.15.72.358*
*Fax. (0049) 51.15.72.373*



# Grafica 3D

***Arriva dal nord Europa la nuova versione del potente programma di rendering.***

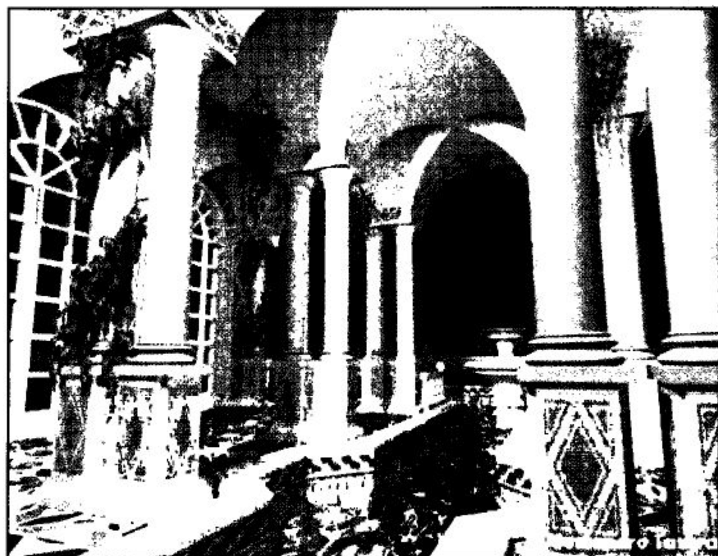


# Real 3D v3.0

*di **Alessandro Tasora***

La distribuzione della nuova release è iniziata prima delle vacanze estive, rispettando la scadenza prefissata e, soprattutto, smentendo le voci secondo le quali era stato abbandonato lo sviluppo per Amiga per previlegiare la versione per PC. Difatti da poco più di un anno il Real 3D esiste in versione multi-piattaforma, annoverando conversioni per Windows 95 e per Windows NT anche con workstation Alpha e Mips.
Nonostante i potenziali clienti siano più numerosi nell'ambito Windows, i programmatori hanno ribadito in via non ufficiale che il sistema operativo di Amiga (sul quale sono cresciuti ed hanno fatto esperienza) rimane decisamente il migliore.
Diversamente da altri produttori che hanno abbandonato il mercato di Amiga nel periodo di magra,

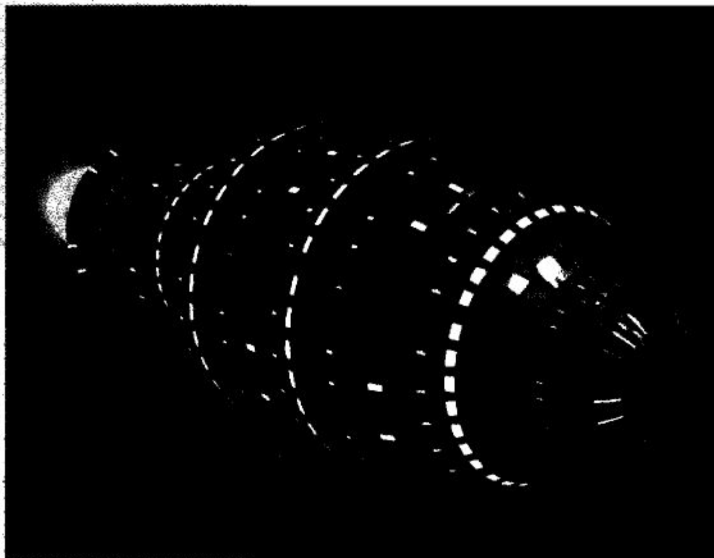
l'anno scorso, la Real Soft accorda ulteriore fiducia verso questa piattaforma, probabilmente in attesa del futuro Amiga RISC.
Probabilmente l'intervento risolutivo di Escom nella vicenda di Amiga avrà rassicurato ancor di più gli sviluppatori che temevano un rallentamento eccessivo nello sviluppo del nostro amato calcolatore.
D'altra parte va notato che, ironia della sorte, alcune case che avevano completamente abbandonato il mercato Amiga per dedicarsi soltanto al mondo PC non hanno poi trovato in quell'ambiente la fortuna che speravano: questo è il caso della GVP che sperava di "sfondare" nel mondo dei PC proponendo dei Genlock ma, non avendo forse considerato che in certi mercati non è il prodotto migliore quello che vince, si è presto trovata in difficoltà finanziarie.
Come dice un vecchio adagio, chi lascia la strada vecchia per quella nuova, sa quel che lascia ma non sa quel che trova...
Addentriamoci quindi in questo prodotto che non rinnega le proprie origini e che anzi riconferma la piattaforma Amiga come ottima soluzione per la computergrafica tridimensionale.



*La modellazione di elementi architettonici e meccanici trae forte giovamento dall'impiego della topologia "CSG", ovvero dall'uso di primitive geometriche analitiche.*

## Confezione e installazione

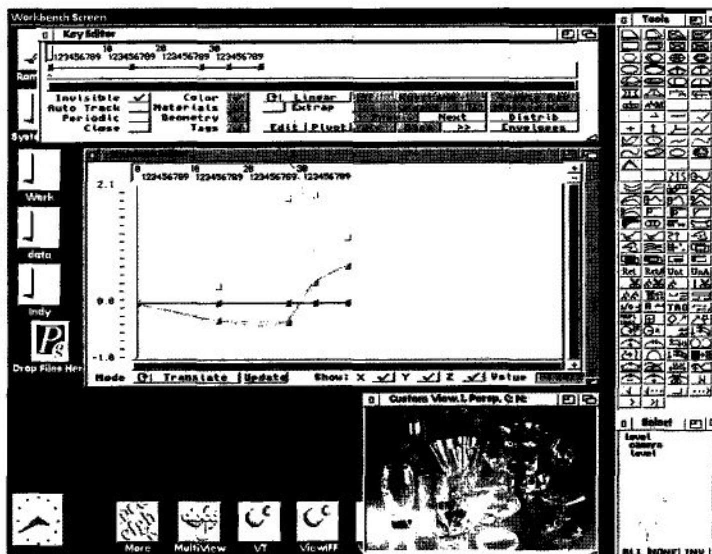
L'upgrade ci è stato inviato gratuitamente dagli stessi programmatori, mediante spedizione aerea. La confezione è del tipo leggero, appunto per rientrare nella tariffa speciale di posta aerea, tuttavia il software completo dispone di una scatola ben fatta, nonché del manuale intero (per l'upgrade viene spedito solo il manuale di "addenda" da 100 pagine).
Va precisato che le illustrazioni si riferiscono a schermi "Windows", perché la stampa di manuali distinti per Amiga e PC avrebbe influito troppo sul prezzo finale. Tuttavia, anche se questo può sconcertare gli "amighisti" più intransigenti come il sottoscritto, dopo pochi minuti ci si accorge che le differenze fra la due versioni sono praticamente nulle.
Notiamo subito che la nuova versione non necessita più del fastidioso dongle (probabilmente troppi utenti si sono lamentati della possibilità di usare contemporaneamente il Real ed il TVPaint).
L'installazione avviene tramite un "installer" standard, e non richiede accorgimenti particolari, se non quello di assicurarsi della dotazione hardware minima: almeno una decina di Megabyte su HD (il nuovo eseguibile è lungo quasi 1,6 MB!) e un Amiga accelerato, meglio se con 68040 perché il codice è ottimizzato per questo processore.
Oltre al programma vero e proprio vengono fornite varie utility, nonché una nutrita serie di esempi che dimostrano le funzioni più potenti del programma.
Le texture di esempio sono sempre state il punto debole del package di questo software, per via della scarsa qualità; tuttavia ora sono stati aggiunti alcuni utilissimi brush da usare come fondali, in formato jpeg.
Già, perché ora è possibile caricare e salvare *direttamente* il formato jpeg!



*Fra i "post-effects" che si interfacciano al motore di rendering vi è il modulo "Glow", che vediamo all'opera in quest'immagine. Si notino infatti gli aloni di luce diffusi dalle finestre dell'astronave e dall'ugello di scarico.*

## Modellazione

Data l'estrema complessità di questo software, ci limiteremo a recensire soltanto le differenze fra le release precedenti e quella attuale, rimandandovi al lungo articolo del dicembre 93 per una recensione completa.
Una dei problemi più sentiti nelle versioni precedenti era la difficoltà di scambio di oggetti con altri software. Ora è migliorato il supporto di oggetti poligonali (viene letto direttamente e senza errori il formato di 3D Studio, oppure il formato Sculpt tramite interposta utility). Inoltre è ora possibile percorrere la strada contraria: si



*Fra le novità più rilevanti della versione 3.0 del Real 3D vi sono i nuovi editor per la gestione dei metodi "keyframe". Si noti la finestra per la modifica degli "envelope" mediante spline.*

possono convertire le primitive geometriche CSG in mesh poligonali, eventualmente esportabili in formato DXF (migliorato anche il supporto a quest'ultimo, soprattutto per le superfici B-spline).
Ovviamente nella conversione di una sfera CSG in un'approssimazione poligonale si perde la "perfezione" della definizione analitica.
Fra gli strumenti di modellazione è comparso un utilissimo comando "round", che smussa gli spigoli delle spline, fornendo un raggio di raccordo; si può eseguire anche sugli spigoli delle primitive CSG.
Molto interessante è la funzione che permette di disegnare direttamente sulle superfici degli oggetti tramite proiezione del'input del mouse.
In tal modo, ad esempio, è possibile "appoggiare" fisicamente un oggetto ad un altro o disegnare spline su superfici curve.
Molto utile è la possibilità di aprire finestre per l'editing numerico della geometria degli oggetti.
È migliorato il refresh delle superfici B-spline grazie ad un parametro di "semplificazione" o all'uso di bounding-box.

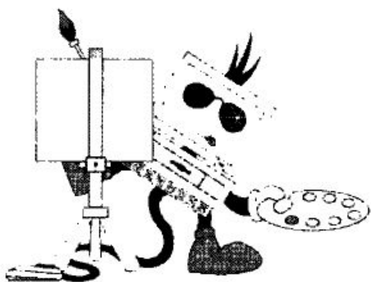
## Animazione

Le novità maggiori riguardano le funzioni di animazione.
Questo può sembrare strano, visto che già da prima il Real 3D possedeva l'architettura più evoluta dal punto di vista delle animazioni, tuttora imbattuta dai concorrenti.
Tuttavia, proprio l'estrema complessità e vastità degli strumenti di animazione costituivano un ostacolo per gli utenti meno esperti, o per gli utenti con esigenze poco sofisticate (vedi sigle televisive o "flying logos", laddove interessa la realizzazione del risultato in breve tempo).
Per venire incontro alle necessità di questo tipo, è stato introdotto un metodo "keyframe" ed è stato migliorato il metodo "morphing".
Con questi due metodi si possono realizzare animazioni in maniera molto intuitiva, soprattutto grazie al nuovo "key editor" con il quale si spostano, aggiungono, infittiscono, distribuiscono i vari "oggetti-chiave".
Ancora più interessante è la possibilità di intervenire sui key-frame grazie ad un "envelope editor", con il quale vengono disegnati e modificati i diagrammi-spline di spostamento, rotazione e riscalatura.
Si noti che gli editor "envelope" e "key" possono lavorare anche coi metodi che sfruttano qualsiasi "path", in modo da definire con precisione il momento in cui un oggetto passa per un determinato punto del percorso.
Col tempo si apprezza anche la nuova gestione del metodo "transform", col quale è ora possibile operare in maniera semplice ed intuitiva l'"ease-in" ed "ease-out" di ogni metodo di animazione, sempre grazie ad un comodo "envelope editor".
Sul versante dell'animazione complessa sono stati introdotti nuovi metodi, fra i quali spiccano il "surface" e lo "shrink".
Quest'ultimo consente un numero di effetti davvero infinito: praticamente avvolge o proietta una superficie su un'altra durante l'animazione, pertanto sono possibili risultati di ogni genere: piedi che lasciano impronte sulla sabbia, gonne elasticizzate che si deformano durante la camminata, tappeti che si muovono quando dei topi scivolano sotto, terreni che si ingobbiscono quando le talpe scavano le gallerie ecc.
In particolare consente di realizzare in pochi secondi l'effetto della testa di "Terminator 2" che esce dal pavimento!
Il metodo "surface" permette di simulare ciò che in *dinamica* si chiama "vincolo anolodromo"; in pratica permette di far rotolare una ruota (o un cubo, o una sedia...) su una superficie qualsiasi dopo aver definito la semplice rotazione sull'asse.
Nel caso si crei l'animazione di un corpo umano che cammina, basta appoggiarlo ad una superficie perché incominci ad avanzare, superando colline, avvallamenti, scale...
Tuttavia l'uso di questo metodo non è semplicissimo.
È disponibile il tag-morphing, come pure è possibile eseguire la "dissolvenza" di un oggetto.
Il metodo "creation" è stato migliorato, per rendere più semplici le animazioni particellari.
A proposito di queste ultime, pare che in un futuro non troppo lontano verrà distribuito un set di strumenti ("Phenomena") dedicato appositamente ad esse, con effetti di esplosioni, spruzzi, getti, gas e molto altro.

## Materiali e rendering

La già completa gestione dei materiali è stata migliorata grazie all'introduzione dei parametri "glow radius/brightness", inoltre sono state aggiunte varie funzioni per una migliore gestione delle mappature (edge x/y, Texture antialiasing ecc.).
È stato aggiunto un discreto numero di nuovi "handlers", ad esempio "Depht" che permette di inserire in modo semplice la massima penetrazione dei brush proiettati.
Ogni oggetto dispone ora di un attributo "Fade", col quale è possibile rendere trasparente un oggetto senza usare la rifrazione (in pratica si tratta di una "dissolvenza") e questo, oltre ad essere molto più veloce del raytracing, consente la simulazione di fantasmi, tende ed altro con la minima fatica. La velocità di rendering è stata a lungo il tallone di Achille di Real 3D,

il quale ha sempre dato la precedenza alla qualità dei risultati, piuttosto che alla rapidità di calcolo.
Il manuale dichiara un incremento di velocità nel rendering di superfici spline variabile dalle due alle otto volte, ma personalmente abbiamo riscontrato un miglioramento meno sostanzioso, per quanto sempre avvertibile rispetto alla precedente versione.
Abbiamo osservato che il nuovo metodo di rendering "autoboxes" riesce a rendere i tempi di rendering meno sensibili alla risoluzione (questo vuol dire che se raddoppiamo la risoluzione, i tempi non quadruplicano, come si calcolerebbe in rapporto alla superficie).
È stato aggiunto un nuovo metodo di antialiasing non-adattivo per la massima qualità di rendering; inoltre ci è parsa ulteriormente migliorata la resa delle superfici, per quanto ci sembrasse già insuperabile il risultato fornito dalla versione precedente!
Sul versante del rendering la novità più interessante consiste nella possibilità di interfacciarsi con i "post processing effects", ovvero moduli (eventualmente prodotti da terze parti) che operano svariate elaborazioni sull'immagine.
Fra i moduli forniti di serie vi sono il "Glow", che simula aloni di luce diffusa attorno a superfici chiare, il "Blur" che sfoca le texture lontane per prevenirne l'effetto *Moiré*, il "Lens Flare" che simula l'interazione delle lenti dell'obiettivo con le sorgenti luminose.
Riguardo quest'ultimo effetto, va precisato che i parametri per la configurazione sono davvero tanti, ma soprattutto è notevole la possibilità (non documentata) di sovrapporre infiniti moduli di lens flare per generare riflessi di ogni tipo!
I programmatori hanno messo a disposizione di terze parti i tool di sviluppo necessari per produrre nuovi moduli di post-processing.
A questo proposito non si può fare a meno di parlare del linguaggio di programmazione interno del Real 3D: l'RPL, derivato dal FORTH.
Sono state aggiunte tante ed utili funzioni, fra le quali citiamo quelle che permettono di creare interfacce grafiche per i propri programmi; tali interfacce funzioneranno anche sulle versioni Windows, dato che è garantita la compatibilità cross-platform dell'RPL.



## Conclusioni

La nuova versione del Real 3D tiene fede alle promesse, e si attesta come programma decisamente professionale, sebbene il passaggio dalla versione 2.47 alla 3.0 non sia così rivoluzionario come lo è stato il passaggio dalla 1.4 alla 2.35.
Va considerato positivamente l'incessante ritmo di sviluppo da parte della RealSoft, che ha promesso di inviare gratis a tutti gli utenti registrati alla 3.0 un nuovo upgrade alla fine di quest'anno, dove probabilmente vedremo introdotte tante altre nuove funzioni.
Difatti sembra che la versione 3.0 sia un punto di partenza, una "rampa di lancio" in vista di future grandi manovre (basti pensare all'interfaccia per i post-processing effect, per ora limitati a tre ma destinati ad aumentare). Staremo a vedere, dato che i programmatori stanno già progettando la 4.0, per la quale sono previste novità "estese e radicali".
Riteniamo che vi sia ancora da lavorare sul versante della velocità di rendering, per quanto siano percepibili fin d'ora gli sforzi in tal senso; inoltre gradiremmo qualche funzione in più nella gestione della topologia poligonale.
Inoltre avremmo preferito un upgrade più economico, considerando la media dei prezzi nel mondo Amiga.
È interessante sottolineare che, per chi ha esigenze di rendering massivo, esistono i SARE (Stand Alone Rendering Engine) e gli ANDRE (Automatic Network Distributed Rendering Engine), motori di rendering per Real 3D che si avvalgono della potenza dei processori disponibili in rete. Tali rendering engine supportano i Raptor, Raptor Plus, Deskstation Risc R4400, Risc 4600 ed Alpha AXP (500 SpecFlop, più di 1000 Mips!).
A testimonianza della professionalità di questo software c'è il fatto che molti studi di grafica in USA e Canada (ad esempio Reflex I/O) hanno recentemente acquistato il Real 3D.
Per quanto riguarda l'ingegnerizzazione del software, la qualità del rendering, la flessibilità dei materiali, la modellazione e l'animazione non possiamo che promuovere a pieni voti questo prodotto.



### About REAL 3D v3.0

**Nome Prodotto:** Real 3D v3.0

**Produttore:**
Realsoft OY, Kp9, 35700 Villpula, Finland

**Distributore:**
Activa International,
Eemnesserweg 51-A, 1251 NB Laren NH, Olanda

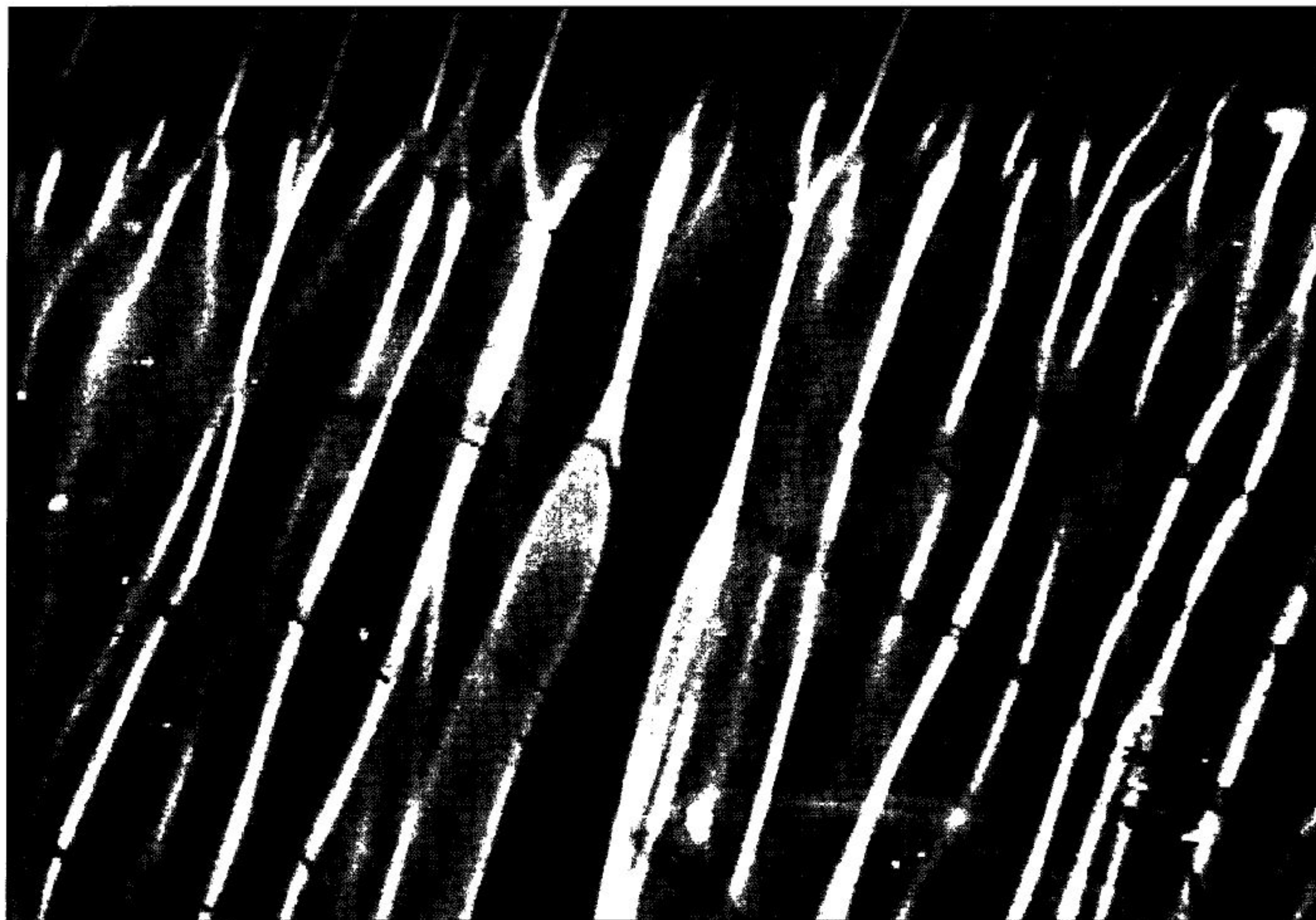
**Importatore:**
AP& S, Via Giovanni XXIII 37, 33040 Corno di Rosazzo, Udine, Tel (0432) 75.92.64

**A favore:**
Qualità di rendering, modellazione spline, potenti metodi di animazione, architettura flessibile ed aperta, numerosissime funzioni, interfaccia moderna, gestione dei materiali particolarmente completa.

**Contro:**
Rendering ancora da velocizzare, modellazione poligonale non del tutto completa, "palette window" da migliorare, alcune finestre poco "ergonomiche".

# CD, server e cavi

*Un CD interamente dedicato alle telecomunicazioni e al networking lo avevamo già visto. Almathera CD Comms & Networking è apparso su queste pagine a luglio; ecco la risposta della Weird Science: Network CD.*



# Network CD

di ***William Molducci***

Molte volte avrete letto sulle pagine di questa rubrica dei collegamenti possibili tra unità laser quali **CDTV** e **CD32** con Amiga, oppure tra due computer Commodore o anche tra uno di questi e il PC; immancabilmente si è indicato al lettore dove reperire alcuni di quei programmi che permettono la connessione e i vantaggi che se ne potevano trarre. Per venire incontro a questo tipo di esigenze la software house inglese "Weird Science" ha realizzato un CD interamente dedicato ai possibili collegamenti tra le macchine Amiga e anche con quelle di altri ambienti, in modo da conoscere ed avere a portata di mano il sistema più idoneo per qualsiasi tipo di esigenza. Per agevolare tutti i possibili utenti, il CD è predisposto per il boot iniziale ed è fornito dei Workbench 1.3, 2.0 e 3.0, oltre che di particolari librerie per ciascuno di questi sistemi operativi. "Network CD" contiene al suo interno oltre


Harrison Ford nei panni di Indiana Jones, prossimamente su "Network CD".



Le immagini di "Network CD" dedicate agli eroi di celluloide, propongono anche i protagonisti di Star Trek Next Generation


Steven Spielberg ed il suo inseparabile ET, disponibili nell'area dedicata alle immagini di "Network CD".

36 mila file di pubblico dominio o shareware, naturalmente non tutti sono dedicati alla connessione con altri computer; infatti, parte del materiale riguarda un vasto genere di programmi e collezioni.
È così possibile disporre delle compilation di Fred Fish con i dischi che vanno dal numero 800 al 975, gli Amos PD disk dal numero 478 al 603, i TBag disk dal numero 1 al 74, oltre 500 immagini a 256 colori, utilità per la conversione ed il supporto del formato PhotoCD, terminali di comunicazione quali NComm e Terminus, utility e tool.

## Contenuto

"Network CD" fornisce un ottimo pretesto per riparlare, dopo molto tempo e con diverse soluzioni, della realizzazione di reti tra due o più Amiga, di CDTV e CD32 con computer Commodore, oppure tra questo e un PC.
In sintesi, come eloquentemente mostrato in quattro immagini presenti nel ramo principale, il CD raggruppa altrettante categorie di file: Net, che contiene i programmi quali Parnet e SerNet (già pronti per l'uso); Graphics, con immagini a 256 colori, viewer, convertitori e utility per il formato PhotoCD; Extra, che propone i disk di diverse collezioni; e Comms, in cui sono inseriti i programmi di comunicazione.
Tra i sistemi più economici, e facili da configurare, ancora una volta segnaliamo "Parnet", adatto per connettere tra di loro due o più Amiga o il CDTV.
Il collegamento avviene tramite un cavo parallelo con due connettori maschi a 25 poli, a cui si dovranno apportare alcune modifiche, ben specificate tra l'altro nel file di testo inserito nell'omonima area. ParNet riconosce i due computer, come Host (il principale) e Client (il secondo), si può scegliere liberamente la priorità da dare ai due Amiga (si consiglia il modo Client per il CDTV), ricordandosi comunque che il "Client" può essere comodamente spento e poi in seguito rimesso in rete, mentre con "Host" questo non accade.
Tramite un'apposita utility è anche possibile utilizzare la tastiera ed il mouse dell'Amiga, all'interno dell'ambiente del CDTV, in modo da lanciare un programma, scrivere un testo ecc; per il trasferimento dei dati si può utilizzare una directory utility,

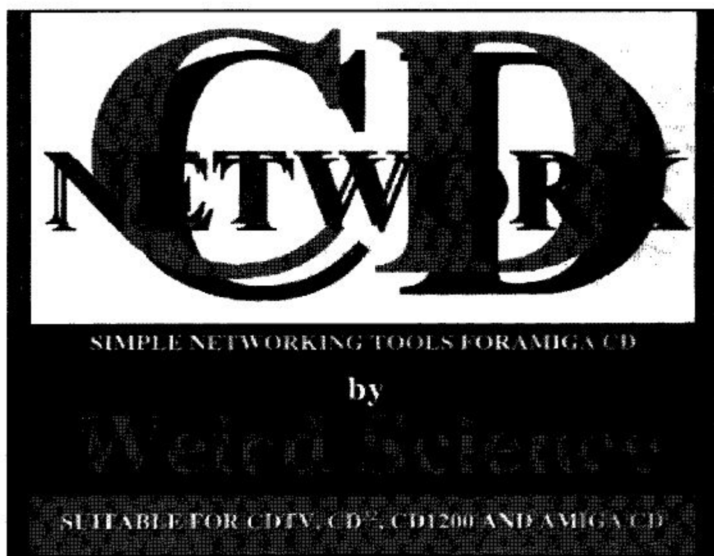



*Immagine della compilation "Network CD".*

come ad esempio "Directory Opus, dato che l'unità laser verrà vista come un normale device (CD0).
SerNet utilizza invece la porta seriale, la sua installazione risulta un po' più complessa, ma dato che è preinstallato sul CD basta leggere l'apposito file di testo per conoscerne modalità e funzionamenti.
Rispetto a ParNet risulta più lento, in quanto soffre i limiti dell'interfaccia RS32, altra sua caratteristica è quella di basarsi sul programma di comunicazione Dnet; questa soluzione è prospettata dagli autori di "Network CD" per collegare un CD32 ad Amiga, grazie al cavo seriale per il connettore AUX del CD32, con porta passante per la tastiera.
Twin Express, altro programma inserito nel CD, permette il collegamento tra due Amiga e rappresenta un affidabile ponte verso le board PC IBM, a questo scopo il programma viene fornito nella doppia versione per il nostro computer e per l'ambiente Ms-Dos.
In questo caso viene utilizzato un cavo null-modem, a cui devono essere modificati gli attacchi di alcuni piedini, il suo lancio deve essere effettuato dalla shell, e a questo scopo è conveniente realizzare un semplice script, abbinato a IconX, in cui è riportata una serie di parametri.
Questo tipo di collegamento non crea una vera e propria rete, in quanto sono consentite soltanto operazioni dall'hard disk di un computer all'altro, utilizzando appositi e limitati comandi e senza la possibilità di disporre di una porta ARexx.
I tre programmi appena descritti rappresentano i diversi modi con cui realizzare piccole reti (a costo quasi zero), ma la continua evoluzione prospetta comunque altre soluzioni, non presenti nel CD, tra queste segnaliamo "ParPC" (utilizza lo stesso cavo di ParNet ed è reperibile sulla compilation Aminet 4) che consente di condividere il disco fisso del Pc su Amiga.
In due aree ben distinte sono inseriti i programmi di comunicazione NComm v3.0 e Terminus v2.0, completi in ogni loro parte, compresa la "sospirata" richiesta di registrazione. Il restante materiale riguarda i dischi della collezione Fred Fish (oramai rintracciabili ovunque) dal numero 801 al 975 (un po' datati) che hanno il merito di non essere compattati, per la felicità degli utenti di CDTV e CD32.
I cultori del linguaggio Amos potranno utilizzare i dischi della collezione AMOS PD dal numero 471 al 610, anche questi in formato eseguibile, mentre chi predilige raccolte di utility, giochi ed immagini troverà il necessario nella serie TBag. Sono disponibili i più comuni de-compattatori, viewer e convertitori grafici, e, in un'apposita area si possono rintracciare utilità e programmi per la gestione dei file PhotoCD.
Tra questi segnaliamo il convertitore per il formato IFF, il modulo per ImageFX e quello dedicato alla scheda grafica OpalVision.
Le directory "Slideshows" e "Images" contengono rispettivamente gli script e le immagini che consentono il lancio di numerose presentazioni, il software utilizzato è l'universale Viewtek (v.2.1), disponibile nelle diverse versioni per le più diffuse schede grafiche.
Il programma non può comunque essere utilizzato dal CDTV, dato che richiede una versione del sistema operativo non inferiore alla v2.0.
Le immagini sono suddivise nei generi Aviation, Birds, Cars, Cats, Dogs,

## About LIGHT ROM VOLUME 1

**Nome prodotto:** Light Rom Volume 1

**Prodotto da:**
Grafic Detail & Amiga Library Services,
610 North Alma School Road
Suite 18 Chandler,
Arizona 85224-3687
USA
(Tel/Fax 001(602)491.0048)
Email:info@amigalib.com

**Disponibile presso:**
Computer Video Center
Via Campo di Marte 122
Forlì
Tel. (0543) 66.388
Tel. (0543) 66.453

**Prezzo:** 109.000 lire

**Configurazione richiesta:** CD-Rom per Amiga, A570, CDTV e CD32 con drive esterno o in rete con Amiga.

**A favore:** Centinaia di oggetti, texture, bump maps per Imagine, Lightwave, Sculpt e Videoscape 3D, possibilità di utilizzo anche con ambienti Ms-Dos, Mac OS, Unix e Windows NT.

**Contro:** Non è possibile effettuare il boot da CDTV e CD32.

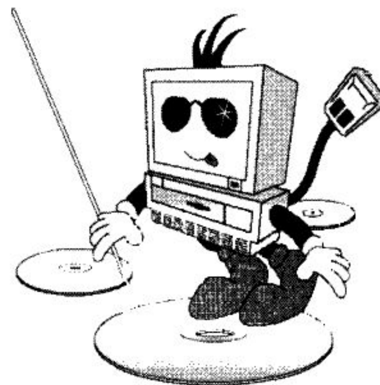
Fantasy, Flowers, Fractals, Insect, Mammals, Military, Movies, Nature, People, Places, SciFi, Space, Startrek, Swimsuits, Technology, Vistas e Wilderness.
Il formato grafico è il classico IFF e la qualità risulta soddisfacente; visto il genere delle immagini se ne può ipotizzare un loro impiego in applicazioni di DTV e DTP, non sono dimenticati nemmeno i "Trekker" che potranno ammirare sia i personaggi di Star Trek "Classic" sia quelli di Next Generation.

## Appunti

"Network CD" si distingue dagli ultimi CD-Rom per Amiga per diversi aspetti, primo perché propone i sistemi operativi v1.3, v2.1 e v3.0, e quindi consente il boot anche da CDTV e CD32 senza il drive esterno, secondo contiene almeno tre valide soluzioni per collegare in rete più Amiga o piattaforme di ambiente diverso.
Oltre a questi, e una serie di utility che agevolano ed implementano le opzioni di collegamento, sono inseriti due validi programmi di comunicazione, i quali, anche se in modo un po' empirico, possono diventare un mezzo di connessione con un computer remoto. Le restanti aree contengono materiale facilmente reperibile su tante altre collezioni, tranne naturalmente le cinquecento immagini, la serie dei dischi Amos PD e Tbag.

## Light Rom Volume 1

Graphic Detail in collaborazione con Amiga Library Services (quella della serie Fresh Fish), ha prodotto il CD "Light Rom", realizzato da Michael Meshew per gli appassionati di grafica 3D.
Il primo volume contiene circa 650 Mbyte di materiale e si caratterizza per il fatto di essere multipiattaforma; infatti oltre che dal nostro computer può essere utilizzato anche da sistemi Ms-Dos, Mac OS, Unix e Windows NT, grazie al livello 1 dello standard ISO-9660.
Il motivo di tanta "disponibilità" è giustificato dal contenuto del CD che comprende oggetti, bump map, texture, file DEM, e scenari per programmi quali Imagine e Lightwave, notoriamente disponibili anche per altre board.
Lo stesso tipo di materiale è fornito anche per un altro storico programma di grafica 3D per Amiga, quale è Sculpt; completano la compilation immagini 24 bit, font, wipe per il mitico Video Toaster, file di testo provenienti da Internet e BBs, con interrogativi e risposte dedicate a Lightwave



e Imagine. Infine sono inclusi oggetti in formato "Geo", utilizzabili con "Videoscape 3D" e "Scenery Animator 4.0".

## Contenuto

Il ramo del disco si sviluppa nelle directory dedicate ai diversi formati degli oggetti, file DEM, immagini, texture e una piccola collezione dei Fish Disk (immancabile in un CD firmato con il classico logo di Fred).
Sono disponibili i disk che vanno dal numero 875 al mitico 1000, e per ciascuno di questi la lista dei programmi contenuti.
I "Bump maps" (in bianco e nero) sono in formato IFF, Jpeg e Targa, e per favorire una più comoda selezione, sono stati realizzati con ADPro sette cataloghi grafici (640x400) nei formati Ham8, IFF Hires (16 colori) e Targa.
Le picture in origine erano destinate ad un uso con Lightwave, ma naturalmente possono essere utilizzate anche da altri programmi 3D che prevedono la "mappatura" dell'immagine, tra le tante citiamo i rilievi, le rocce, rettili ed organismi.
I file DEM (Digital elevation maps), suddivisi in apposite aree, in rigoroso ordine alfabetico, possono essere caricati da programmi quali Vista Pro e Scenery Animator, in alcuni casi sono disponibili le fotografie originali, da cui sono tratti gli scenari, e i testi contenenti le diverse coordinate e la descrizione dell'area geografica.
Anche per le immagini si è utilizzato lo stesso metodo delle "bump maps", infatti queste sono disponibili nei formati Jpeg, IFF e Targa con tanto di cataloghi.
In questo caso ci si trova di fronte ad un'utilissima serie di background, tutti rigorosamente a 24 bit, tra questi segnaliamo la serie curtain, l'immancabile muro di mattoni, clover, e chipback, particolarmente adatto come

### About NETWORK CD

**Nome prodotto:** Network CD

**Prodotto da**: Weird Science

**Disponibile presso:**
Computer Video Center
Via Campo di Marte 122
Forlì
Tel. (0543) 66.388
Tel. (0543) 66.453

**Prezzo:** 59.000 lire

**Configurazione richiesta:** CD-Rom per Amiga, A570, CDTV o CD32.

**A favore:**
Contiene i Workbench 1.3, 2.1 e 3.0 ed effettua il boot iniziale, contiene numerose soluzioni per collegare in rete due Amiga, CDTV e CD32 con Amiga e anche tra Amiga e PC.

**Contro:**
Collezioni di dischi un po' datati e rintracciabili in molte altre compilation.



*Non potevano mancare gli eroi di Star Trek Classic.*




*Immagine del CD "Light Rom" Volume 1.*



*Immagine 3D inserita in Light Rom.*

fondale per titolazioni.

Non mancano riquadri stilizzati, frame di pellicola, tessuti ed effetti neon, oltre alle classiche griglie e alcune elaborazioni grafiche di vetro e carta.

Le immagini sono particolarmente indicate per applicazioni di Desk Top Video o presentazioni multimediali, campi in cui Amiga da sempre eccelle.

Le categorie di oggetti dedicati ad Imagine sono ben trenta, ordinatamente raggruppate in altrettante directory, naturalmente sono forniti anche brush e testi informativi.

Tra i tanti file TDDD segnaliamo i Manga Babes di **Tomwoof**, i fantastici Simpsons, la serie dedicata agli sport, tra cui "Scuba stuff" di **David Disney**, i telefoni di **Andrew McDonald**, tutti i componenti del videoregistratore Sony *RMT-V676A* (con tanto di telecomando) di **Bryan Ewert**, la serie degli strumenti musicali e i font chancery, tex e times.

Per i più distratti, o meglio per i neofiti, sono disponibili gli archivi, sino al numero 52, dell'Imagine Mailing List, dove utenti di tutto il mondo da "sempre" si scambiano pareri e suggerimenti riguardanti l'omonimo programma di grafica 3D.

Nell'apposita appendice non mancano i memorabili tutorial di Steve Worley riguardanti il "Detail e Forms Editor", riferiti comunque alla vecchia versione 1.1.

Le categorie di oggetti per Lightwave sono simili, ma leggermente superiori come numero (trentaquattro) ad Imagine, nell'ordine queste si suddividono in anatomy, animals, aviation, botany, building, clocks, computer, electrons, eviromn, fonts, furnitur, fx, globe, grocery, holidays, houshold, kitchen, lamps, land, logos, maps, misc, music, phones, ships, showcase, space, sports, tools, toys, vehicles, video, viewpoint e weapons.

Per questo sempre più apprezzato programma (ormai giunto alla versione 4.0), sono disponibili anche script ARexx, tutorial, demo e "The mailing list collection", suddivisa negli anni 1992, 1993 e 1994, oltre che ad una serie di domande e risposte provenienti da diverse BBs.

Tra le serie di fonti di caratteri disponibili segnaliamo palatino, roost, stonefnt e firstfnt, mentre tra gli oggetti riguardanti i computer non potevano mancare gli inossidabili Amiga 2000, A500, A300, oltre che a tastiere e stampanti.

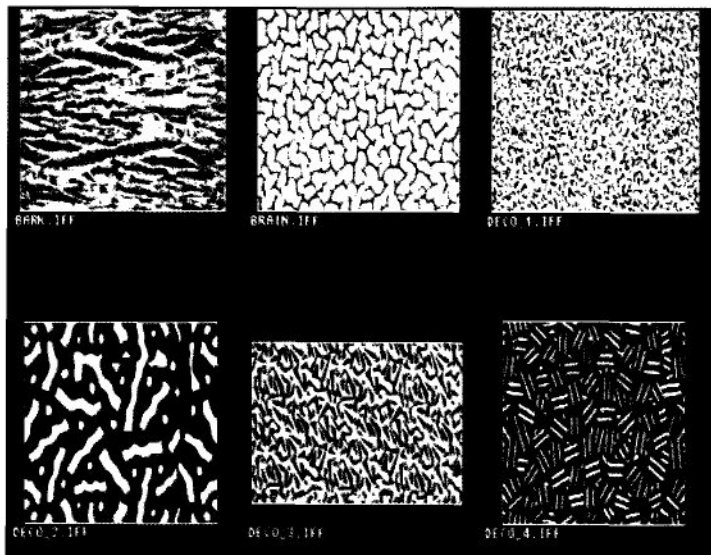
Con qualche piccola variante, le stes-

se categorie di oggetti sono disponibili anche per Sculpt, mentre per il formato "Geo", segnaliamo una serie di font e object di tipo spaziale ed aeronautico.
Le texture (in questo caso di tipo grafico e non matematico) sono una componente fondamentale di una realizzazione 3D, proposte nei soliti formati grafici, vengono suddivise nelle categorie marble, metal, misc, organic, pt_misc, ptstone1, ptstone2, ptwood, rock, stones e water.
Anche in questo caso sono presenti gli indici grafici realizzati con ADPro, la maggior parte di queste texture-maps sono state create con POV-Ray e hanno una risoluzione grafica di 320x200, tra i mai troppo citati autori segnaliamo **Petri Nordlund** e **Bill Camarota**, quest'ultimo in particolare preferisce utilizzare lo scanner Epson 800c, abbinato ad ADPro, e fornisce immagini con risoluzione 736x476.
L'ultima area è dedicata al Video Toaster (lightwave infatti nasce proprio come programma per questo insuperato hardware), sono disponibili una serie di Computer Graphics Font, alcuni wipe e una serie di testi datati 1993 e 1994, reperiti su Fidonet ed Internet.

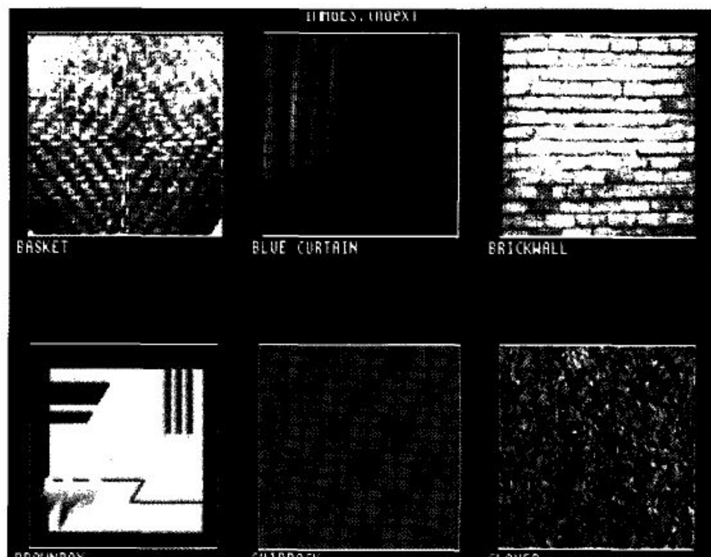
## Appunti

Amiga Library Service ha realizzato un buon CD, utilissimo per i tanti appassionati di grafica 3D che utilizzino Lightwave (sempre di più) ed Imagine, senza dimenticare chi ancora non ha abbandonato Sculp e Videoscape 3D, che per la verità dovrebbero essere pochissimi, come dimostrano le opere presentate in manifestazioni quali Bit Movie e Pixel Art Expò. Il CD è ben organizzato, caratteristica che riscontriamo anche nelle ultime compilation "Fresh Fish", e grazie a diversi accorgimenti quali gli indici grafici e le file-list, anche la navigazione e la successiva logica selezione ne traggono benefici.
Le sezioni più appetibili sono indubbiamente quelle degli oggetti, anche se il vero ray tracer preferisce idearli e modellarseli da solo; grande attenzione deve comunque essere puntata anche su bump maps e texture, importanti artefici della buona o cattiva riuscita di un'opera 3D.

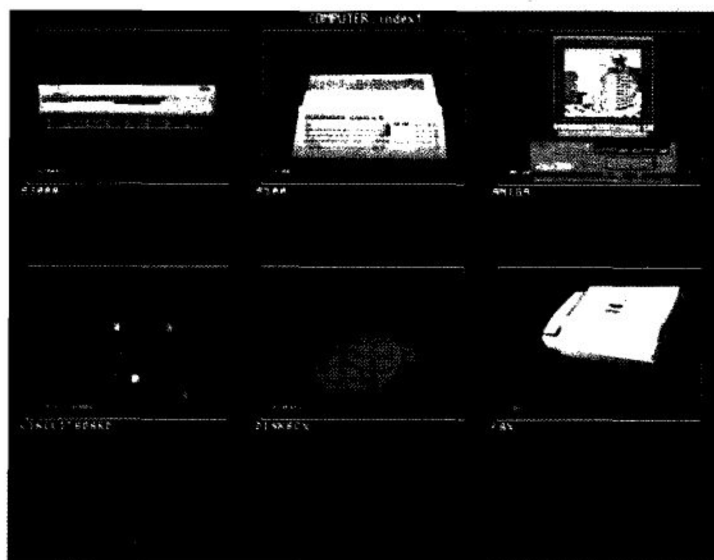




*Indice grafico di una serie di Bump Maps.*

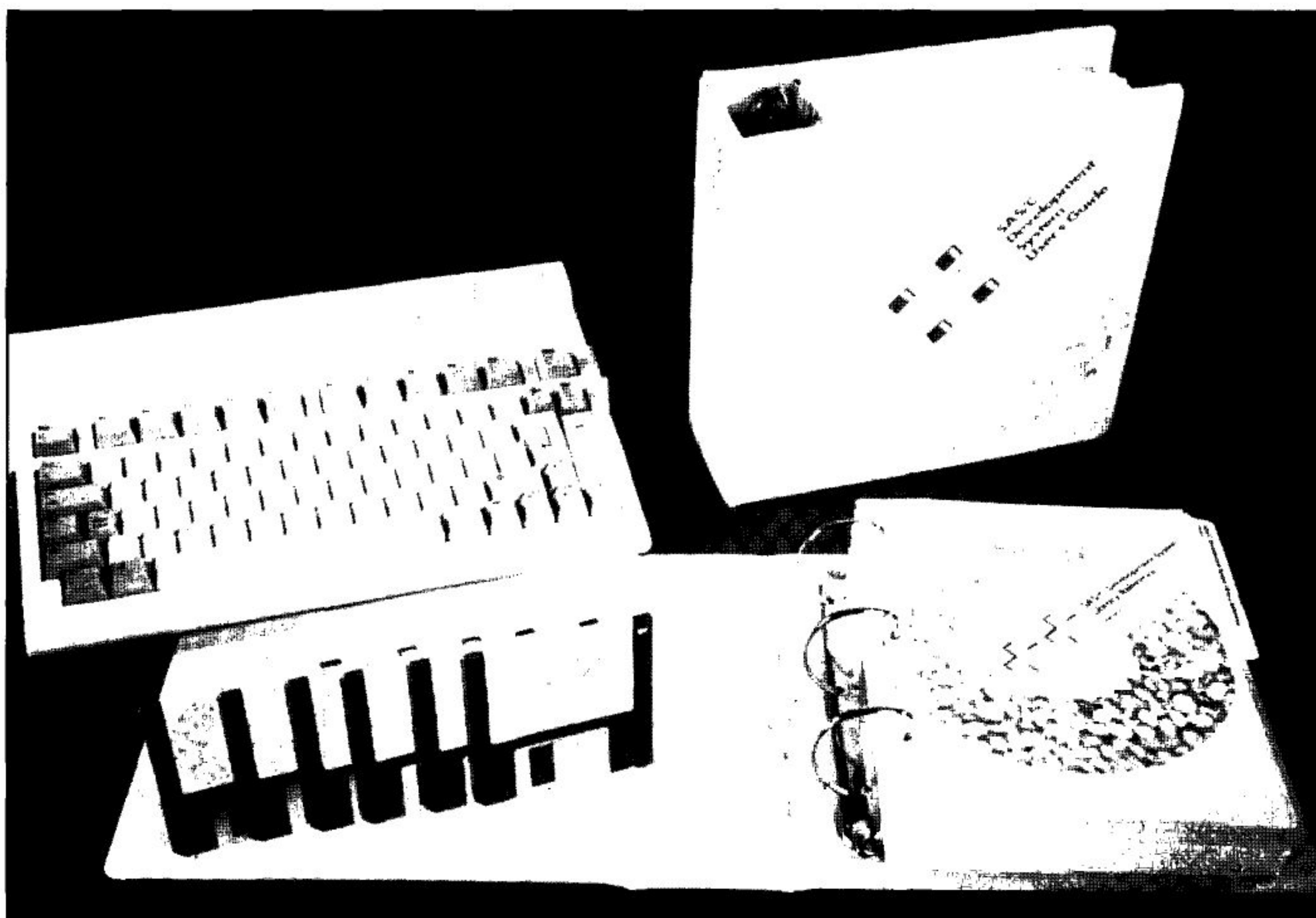



*In Light Rom è disponibile una serie di utilissimi back-ground.*



*Nell'apposita area sono disponibili oggetti riguardanti modelli Amiga e altro hardware.*

***Iniziamo con questa puntata un nuovo interessante argomento: i menu, ultimando anche il discorso sui gadget stringa.***



# Programmiamo l'Amiga (X)

di ***Giuseppe Ligorio***

Vi è la possibilità dalla V37 del sistema, di passare da un gadget stringa ad un altro premendo TAB o SHIFT+TAB; per abilitare il vostro gadget stringa ad entrare in questo ciclo di selezione, occorre inserire il flag GFLG_TABCYCLE; l'ordine di selezione sarà determinato dalla posizione dei gadget nella lista; se un gadget viene deselezionato con un TAB, Intuition invierà un messaggio IDCMP_GADGETUP all'applicazione (come se si fosse premuto RETURN o ENTER); per capire che la deselezione è dovuta alla pressione del tasto TAB, si può controllare il campo Code del messaggio che conterrà il valore 0x09 (il codice ASCII del TAB). Per realizzare un gadget stringa bisogna inizializzare una struttura StringInfo, passarne l'indirizzo nel campo SpecialInfo del gadget e specificare il flag GTYP_STRGADGET nel campo GadgetType: l'applicazione può indicare l'allineamento della

# Le strutture per i menu

Le strutture utilizzate per definire un menu sono due: Menu e MenuItem; la prima serve per definire i titoli dei menu, la seconda serve per definire un'opzione del menu.

```
struct Menu
{
        struct Menu *NextMenu;
        WORD LeftEdge, TopEdge;
        WORD Width, Height;
        UWORD Flags;
        BYTE *MenuName;
        struct MenuItem
        *FirstItem;
        WORD JazzX, JazzY,
        BeatX, BeatY;
};
```

**NextMenu**
Puntatore al prossimo titolo del menu.

**LeftEdge, TopEdge, Width, Height**
Posizione e grandezza del box di selezione del titolo del menu.

**Flags**

**- MENUENABLED**
se presente indica che questo menu è abilitato, altrimenti risulta disabilitato: in tal caso le opzioni e le sotto-opzioni del menu saranno mascherate e l'utente non potrà selezionarle.

**- MIDRAWN**
questo flag indica che il menu è correntemente visualizzato all'utente.

**MenuName**
Puntatore alla stringa che verrà visualizzata come titolo del menu.

**FirstItem**
Punta alla struttura MenuItem indicante la prima opzione di questo menu.

**JazzX, JazzY, BeatX, BeatY**
Valori utilizzati solo dal sistema.

```
struct MenuItem
{
. struct MenuItem *NextItem;
. WORD LeftEdge, TopEdge;
. WORD Width, Height;
. UWORD Flags;
. LONG MutualExclude;
. APTR ItemFill;
. APTR SelectFill;
. BYTE Command;
. struct MenuItem *SubItem;
. UWORD NextSelect;
};
```

**NextItem**
Puntatore al prossimo MenuItem della lista delle opzioni.

**LeftEdge, TopEdge, Width, Height**
Posizione e grandezza del box di selezione dell'opzione.

**Flags**

**- CHECKIT**
indica al sistema che questa opzione è un attributo e che deve visualizzare il checkmark se il flag CHECKED è impostato.

**- CHECKED**
se CHECKIT è impostato, indica che questa opzione attributo è selezionata.

**- ITEMTEXT**
se questo flag è impostato, indica che i campi ItemFill e SelectFill contengono puntatori a strutture IntuiText per il rendering dell'opzione; altrimenti contengono puntatori a strutture Image.

**- COMMSEQ**
se questo flag è settato, l'opzione contiene una scorciatoia.

**- MENUTOGGLE**
usato insieme a CHECKIT; se questo flag è impostato l'opzione può essere deselezionata ricliccandola.

**- ITEMENABLED**
se impostato indica che l'opzione è abilitata alla selezione, altrimenti è disabilitata.

**- HIGHFLAGS**
i flag descritti qui di seguito indicano il tipo di illuminazione:

**- HIGHCOMP**
si effettua il complemento di tutti i bit del box di selezione.

**. - HIGHBOX**
disegna un rettangolo attorno all'opzione.

**. - HIGHIMAGE**
visualizza un testo o un'immagine alternativa (dipende da ITEMTEXT).

**. - HIGHNONE**
nessuna illuminazione, i seguenti flag sono utilizzati solo da intuition:

**- ISDRAWN**
Intuition imposta questo flag quando il sotto-menu di questa opzione è visualizzato.

**- HIGHITEM**
Intuition imposta questo flag quando l'opzione è illuminata.

**MutualExclude**
Questo valore indica quale altre opzioni attributo del menu devono essere mutuamente escluse dalla selezione dell'opzione; ogni bit di questa LONG rappresenta un'opzione; le opzioni mutuamente escludibili sono le prime 32.

**ItemFill**
Puntatore ai dati utilizzati per il rendering dell'opzione; nel caso sia settato il flag ITEMTEXT nel campo Flags questo campo punta ad una struttura IntuiText, altrimenti punterà ad una struttura Image; attenzione, più strutture IntuiText (o Image) "linkate" insieme mediante il campo Next.... verranno visualizzate insieme; questo permette di creare rendering complessi anche utilizzando semplici testi.

**SelectFill**
Se il flag HIGHIMAGE è settato nel campo Flags, allora questo campo deve possedere un puntatore a struttura IntuiText o Image per il rendering nella fase di illuminazione; se specificato ITEMTEXT nel campo Flags, questo campo deve puntare ad una struttura IntuiText, altrimenti deve puntare ad una struttura Image.

**Command**
Questo è un valore char che contiene il codice ASCII del tasto di scorciatoia; tale valore sarà valido se specificato COMMSEQ nel campo Flags; il tasto verrà visualizzato insieme all'immagine del tasto Amiga sulla destra dell'opzione.

**SubItem**
Puntatore alla struttura MenuItem della prima opzione del sotto-menu; non utilizzare questo campo nel caso l'opzione faccia già parte di un sotto-menu, in tal caso infatti il sistema ignorerà tale campo.

**NextSelect**
Questo campo è scritto da Intuition per indicare all'applicazione quali sono gli altri elementi selezionati dall'utente in caso di multi-selezione.

```
/***********************************************************************
* Listato 1                                                            *
* Questo programma apre una finestra con menù di esempio; il colore delle   *
* opzioni dipende dagli IntuiText; quello di sfondo e di primo piano del    *
* blocco e della barra dipendono dal FrontPen e BackPen nella definizione   *
* della finestra; vi sono anche sotto-menù con mutua-esclusione.            *
***********************************************************************/

#define INTUI_V36_NAMES_ONLY

/* inclusione file di supporto */
#include <exec/types.h>
#include <exec/memory.h>
#include <intuition/intuition.h>
#include <intuition/screens.h>
#include <graphics/gfx.h>
#include <clib/exec_protos.h>
#include <clib/intuition_protos.h>
#include <clib/graphics_protos.h>
#include <clib/layers_protos.h>
```

***Il listato completo è presente sul dischetto accluso***

stringa, mediante GACT_STRINGLEFT, GACT_STRINGCENTER o GACT_STRINGRIGHT. Per il rendering del gadget stringa, si può utilizzare uno qualsiasi dei metodi visti, mentre per l'illuminazione si deve specificare necessariamente il complemento (GFLG_GADGHCOMP).

## I menu

I menu costituiscono una parte vitale del sistema, un mezzo importante per l'interazione con l'utente; i menu servono ad indicare all'applicazione di compiere determinate azioni, o ad indicare determinati attributi (ad esempio grandezza, tipo e caratteristiche di un font da una lista); le stesse operazioni possono essere svolte da una finestra o un requester con una serie di gadget, ma il gran vantaggio dei menu risiede nel fatto che sono a scomparsa, vale a dire che le opzioni non vengono normalmente mostrate sullo schermo, ma vengono visualizzate solo con la pressione del tasto destro del mouse. Una volta premuto il tasto destro, apparirà al posto della barra titolo dello schermo una prima lista di opzioni indicanti i titoli dei menu; una volta selezionato uno di questi titoli, apparirà un box con una lista di elementi; selezionando uno di questi e rilasciando il pulsante del mouse, si indica all'applicazione di aver selezionato l'opzione indicata; l'opzione può però possedere a sua volta una sotto lista, in tal caso selezionando l'opzione, di fianco apparirà un'altra lista che dà la possibilità di selezionare un'opzione ad un livello successivo; gli elementi che indicano gli attributi vengono contraddistinti con un checkmark (di solito un'immagine a forma di v) se selezionati. Ogni finestra può avere un suo menu anche se vengono visualizzati nello stesso punto (se le finestre sono presenti sullo stesso schermo), dato che solo una finestra può essere quella attiva. Gli elementi dei menu sono costituiti a livello grafico da un testo, da un'immagine o da tutti e due insieme. La principale limitazione dei menu risiede nel numero di opzioni e di livelli utilizzabili; il numero di livelli utilizzabili è 3 (titoli menu, menu e sottomenu), ogni livello può possedere al massimo rispettivamente 31, 63 e 31 elementi.

Per attivare un menu occorre utilizzare la funzione di Intuition:

```
ris = SetMenuStrip(finestra, menu);
```

dove finestra è il puntatore alla struttura Window della finestra in cui inserire il menu; menu è il puntatore alla struttura Menu contenente tutte le definizioni dei menu (vedremo fra breve come è strutturato); il valore ritornato "ris", è un BOOL che indica successo o fallimento; in realtà non può accadere che il menu non venga installato per cui la funzione ritorna sempre TRUE; la funzione invece per rimuovere un menu è:

```
ClearMenuStrip(finestra);
```

le due funzioni vanno chiamate all'inizio e all'uscita del programma (oppure nel momento in cui si decide di visualizzare e rimuovere il menu), ma comunque sempre dopo aver aperto la finestra e prima di chiuderla. Se si decide in un particolare momento di cambiare la struttura del menu (opzioni visualizzate, disabilitate ecc.) occorre prima rimuovere il menu, effettuare le modifiche sulla relativa struttura, e riagganciare il menu alla finestra una volta effettuate tutte le modifiche; c'è la possibilità però di non usare necessariamente SetMenuStrip, se le modifiche effettuate sono solo l'abilitazione/disabilitazione di opzioni o la selezione/deselezione di attributi con checkmark; in tal caso la funzione utilizzabile per agganciare un menu (attenzione utilizzare solo se in passato è stata chiamata la funzione SetMenuStrip), che risulta essere molto più "leggera" è:

```
ris = ResetMenuStrip(finestra, menu);
```

dove i parametri passati e ricevuti ricoprono lo stesso significato prima descritto. Per disabilitare totalmente il menu (infatti anche quando nessun menu è agganciato, premendo il tasto destro appare la barra del menu), occorre specificare il flag WA_RMBTRAP nel tag WA_Flags di OpenWindowTagList(); questo flag non solo impedisce di visualizzare la barra titolo, ma permette anche di individuare la pressione del tasto destro, inviando un messaggio IDCMP_MOUSEBUTTONS. Una stessa struttura menu può essere condivisa ed utilizzata da più finestre, a condizione che le finestre siano presenti sullo stesso schermo; tenete presente che così facendo lo stesso menu apparirà per diverse finestre, a meno di non cambiarne la struttura all'attivazione di ognuna di queste (IDCMP_ACTIVEWINDOW); l'applicazione in tal caso deve anche attivare IDCMP_MENUVERIFY, in modo da impedire che l'utente utilizzi il menu di una finestra appena attivata, prima che l'applicazione abbia gestito l'evento IDCMP_ACTIVEWINDOW relativo.

Una volta che l'utente rilascia un menu (anche senza aver selezionato alcuna opzione) il sistema invierà un messaggio di tipo IDCMP_MENUPICK; il codice dell'opzione eventualmente selezionata è presente nel campo Code della struttura IntuiMessage del messaggio di Intuition; il codice è di 16 bit ed è così suddiviso: i primi 5 bit (0-4) indicano il numero del menu, gli altri 6 bit (5-10) indicano il codice dell'opzione del menu e i restanti 5 bit (11-15) indicano il codice dell'opzione di un eventuale sotto-menu.

Nel caso nessuna opzione sia stata selezionata, il valore Code equivale ad una costante denominata MENUNULL; per prelevare i codici del menu, opzione e opzione del sotto-menu, non è necessario andare ad esaminare direttamente i bit di Code, basta semplicemente utilizzare le seguenti macro sempre definite in "intuition/intuition.h": MENUNUM(Code) restituisce il numero del menu, ITEMNUM(Code) restituisce il numero dell'opzione, SUBNUM(Code) restituisce il numero dell'opzione del sotto-menu; i valori restituiti partono da 0 (primo menu o opzione), 1 (secondo menu o opzione) e arrivano fino 30 o 62 (31-esima o 63-esima opzione o menu).

Come ben sapete, utilizzando quotidianamente Amiga, è possibile effettuare la multi-selezione nei menu; ciò significa che mentre gironzoliamo per i menu mantenendo premuto il tasto destro, possiamo selezionare più opzioni premendo il tasto sinistro; il sistema genererà in tal caso sempre un solo messaggio IDCMP_MENUPICK, ma come individuare tutte le opzioni selezionate?

Il codice ritornato si riferisce ad uno degli elementi selezionati, nel campo NextSelect della struttura MenuItem dell'opzione relativa, si troverà il codice di un'altra opzione selezionata, e così via fino a quando il campo NextSelect non vale MENUNULL; rimane a questo punto il problema di come determinare l'indirizzo di una struttura MenuItem partendo dal codice; il sistema ci viene in soccorso con la seguente funzione:

```
Opzione = ItemAddress(menu,
codicemenu);
```

dove menu è il puntatore alla struttura Menu del menu, codice è il codice dell'opzione selezionata e Opzione è il puntatore alla struttura MenuItem dell'opzione relativa. Dopo quanto detto il ciclo di programma per l'esame delle selezioni per i menu è il seguente:

```
struct IntuiMessage *msg;
struct Menu *menu;
UWORD CodiceMenu;
struct MenuItem *Opzione;
.
.
CodiceMenu = msg -} Code;
while (CodiceMenu != MENUNULL)
{
. Opzione = ItemAddress(menu,
CodiceMenu);
.
. /* processo l'opzione */
.
. CodiceMenu = Opzione -}
NextSelect;
}
```

Dalla V37 del sistema è possibile far indicare se l'utente desidera avere delle informazioni sull'azione compiuta dall'opzione del menu; infatti l'utente mentre seleziona un'opzione del menu, può premere il tasto HELP; in tal caso il sistema si comporterà come se l'utente avesse effettivamente selezionato ma, invece di inviare un messaggio di tipo IDCMP_MENUPICK, ne invierà uno di tipo IDCMP_MENUHELP, e verrà passato nel campo Code il codice dell'opzione relativa; in questo caso l'applicazione (ciò non è ovviamente obbligatorio) dovrà visualizzare le informazioni di aiuto per quella opzione.

Nell'inizializzazione delle strutture Menu e MenuItem occorre indicare il box di selezione dell'opzione o del titolo del menu; bisogna fare attenzione nel considerare la grandezza del font quando si decide la grandezza del box, e, inoltre, bisogna stare attenti (questo per versioni del sistema prima della V37) che i box di opzioni successive siano adiacenti; il box contenente le opzioni del menu verrà automaticamente dimensionato dal sistema ed il box del sotto-menu può sovrapporsi al box del menu; esiste in realtà un modo più semplice per realizzare menu e gadget: attraverso la gadtools.library che vedremo in una delle prossime puntate. Come abbiamo già detto le opzioni possono essere di tipo attributo; ciò vuol dire che un'opzione può essere selezionata o deselezionata indicando così uno stato (attivo o disattivo); per specificare che un'opzione è di tipo attributo bisogna indicare il flag CHECKIT nel campo Flags della relativa struttura MenuItem; se l'opzione è selezionata, verrà attivato il flag CHECKED sempre nel campo Flags. Normalmente quando si sceglie un'opzione attributo questa viene sempre selezionata, indipendentemente dallo stato in cui si trova; se si specifica il flag MENUTOGGLE verrà invertito lo stato attuale; è possibile effettuare la mutua esclusione fra opzioni attributo, in maniera che selezionando un'opzione è possibile deselezionarne altre; ciò è reso possibile dal campo Mutual Exclude; questo è un campo di tipo LONG, in cui ogni bit rappresenta un'opzione (bit 0 prima opzione, bit 1 seconda opzione ecc. ); al momento della selezione, le opzioni i cui rispettivi bit sono impostati ad uno verranno deselezionate. Vediamo un esempio per comprendere meglio questo meccanismo: supponiamo infatti di dover specificare mediante menu lo stile di un testo, i campi con i relativi valori di mutual-exclude saranno:

| | |
|---|---|
| **Plain** | **0xFFFE** |
| **Bold** | **0x0001** |
| **Italic** | **0x0001** |
| **Underline** | **0x0001** |

in tale maniera se selezioniamo Plain, resetteremo tutte le altre opzioni fuorché se stessa (infatti tutti i bit con posizione maggiore di 0 sono impostati ad 1, mentre il bit 0 a 0); se selezioniamo Bold, Italic o Underline disattiveremo solamente la prima opzione (Plain) in quanto solo il bit 0 è impostato a 1.

E festeggiando questa decima puntata con una coppa di acqua minerale (e che volete, siamo dei poveracci) vi rimandiamo alla prossima incredibile e grandiosa puntata.

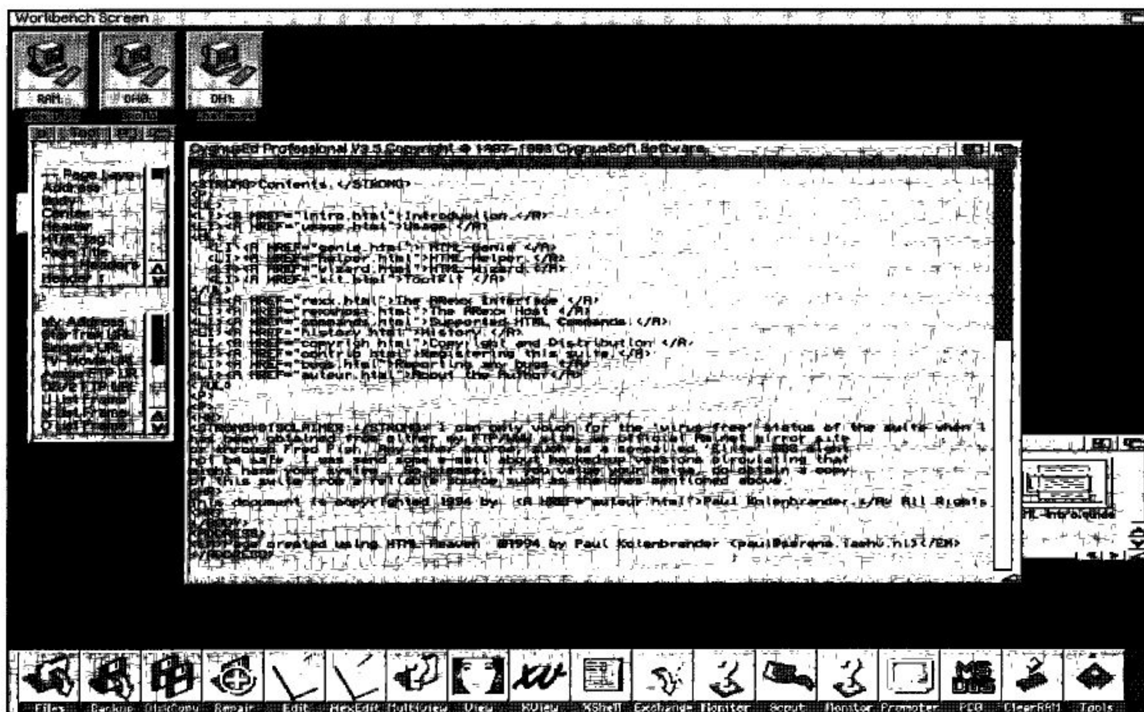


## Lista funzioni Intuition esaminate

**SetMenuStrip:** aggancia un menu alla finestra
**ClearMenuStrip:** rimuove un menu dalla finestra
**ResetMenuStrip:** aggancia un menu alla finestra dopo semplici modifiche
**ItemAddres:** ritorna l'indirizzo della struttura MenuItem partendo dal codice

# Per chi vuole un HTML più facile e veloce

***In questa seconda parte analizziamo una serie di utility che ci permettono di scrivere i nostri sorgenti con più facilità: il pacchetto HTML-Heaven.***




# Realizziamo una Home-Page (II)

di ***Maurizio Bonomi***

Dopo aver visto come si organizza la stesura di un sorgente HTML, proveremo ad affrontare questo linguaggio con un approccio diverso dal solito. Invece di analizzare ogni singola istruzione mostrandovi sintassi ed esempi, vi guidiamo all'interno di un programma che aiuta moltissimo l'editing del sorgente. Questo programma raccoglie una serie di utility che interfacciandosi con il vostro editor preferito (dal CED, al GoldED, al TurboText...) tramite ARexx vi "inseriscono" automaticamente l'istruzione e la relativa chiusura. L'unico sforzo da parte vostra è quello di inserire gli argomenti di ogni singolo comando. Ma vediamo di che cosa si compone questo interessante pacchetto (che tra l'altro è shareware... infatti lo si può trovare su Aminet). HTML-Heaven si installa facilmente grazie ad un comodo script installer. Durante questa fase è possibile selezionare il nostro text-editor in modo da installare gli appositi script ARexx: sono supportati tantissimi editor tra cui i diffusissimi CED e GoldEd (l'uno commerciale l'altro shareware). Fatto questo ci troveremo un cassetto contenente diverse icone, alcuni help-text (in formato AmigaGuide), una directory contenente una pagina di esempio (composta di diversi sorgenti HTML) e il cassetto degli script ARexx. Ora chiamiamo il nostro text-editor e passiamo ad un'analisi più approfondita di questa utility. Il programma è diviso in quattro parti: vediamole singolarmente. **HTML-Genie**: questo programma apre una finestra orizzontale contenente sei gadget di tipo ListView contenenti la maggior parte dei comandi HTML. Basta cliccare sul comando desiderato per vederlo "comparire" all'interno del nostro editor. Nel secondo programma denominato **HTML-Helper** troviamo un'interfaccia leggermente diversa. L'applicazione apre una finestra orizzontale contenente sette colonne composte ognuna di quattro pulsanti. Anche in questo caso troviamo i comandi HTML più usati. Questo programma va inteso come un'alternativa al precedente per tutti quelli che non sopportano le ListView e preferiscono un più immediato "punta e clicca". Il terzo programma è dedicato agli utenti che utilizzano la commodity denominata CycleToMenu (che

# I COMANDI PRESENTI IN HTML-HEAVEN

HTML-Genie, HTML-Helper, HTML-Wizard e ToolKit supportano i seguenti comandi aderenti rispettivamente agli standard HTML 1.0, HTML 2.0, HTML+ e NetScape.

**Comandi di Layout**

```
<ADDRESS></ADDRESS>
<BODY></BODY>
<CENTER></CENTER>
<HEAD></HEAD>
<HTML></HTML>
<TITLE></TITLE>
```

**Headers**

```
<H1></H1>
<H2></H2>
<H3></H3>
<H4></H4>
<H5></H5>
<H6></H6>
```

**Gestione Immagini**

```
<IMG SRC=""></A>
<IMG ALIGN=BOTTOM SRC=></A>
<IMG ALIGN=MIDDLE SRC=""></A>
<IMG ALIGN=TOP SRC=""></A>
ALT=""
WIDTH=
HEIGHT=
```

**Gestione Typefaces**

```
<B></B>
<DIR></DIR>
<TT></TT>
<I></I>
<BLINK></BLINK>
<CITE></CITE>
<CODE></CODE>
<DFN></DFN>
<EM></EM>
<KBD></KBD>
<SAMP></SAMP>
<STRONG></STRONG>
<SUB></SUB>
<SUP></SUP>
<VAR></VAR>
```

**Creazione di Fill-In forms**

```
<FORM></FORM>
<TEXTAREA NAME="" ROWS= COLS=></TEXTAREA>
<INPUT TYPE="checkbox" NAME="" VALUE="">
<INPUT TYPE="password" NAME="" VALUE="">
<INPUT TYPE="radio" NAME="" VALUE="">
<INPUT TYPE="reset" NAME="" VALUE="">
<INPUT TYPE="submit" NAME="" VALUE="">
<INPUT TYPE="text" NAME="" VALUE="">
<SELECT NAME=""></SELECT>
<FORM METHOD="get" ACTION="http://"></FORM>
<FORM METHOD="post" ACTION="http://"></FORM>
```

**Gestione URL**

```
<A HREF="ftp://"></A>
<A HREF="gopher://"></A>
<A HREF="mailto:"></A>
<A HREF="news:"></A>
<A HREF="telnet:"></A>
<A HREF="wais://"></A>
<A HREF="http://"></A>
<A NAME=""></A>
```

**Liste**

```
<UL></UL>
<OL></OL>
<DL></DL>
<LI>
<DT>
<DD>
```

**Altri comandi**

```
<A HREF=></A>
<BR>
<BLOCK QUOTE></BLOCK QUOTE>
<P>
<PRE></PRE>
<HR>
```

## Caratteri speciali

```
&amp    &mdash &agrave &egrave &ograve &ugrave &szlig
&gt     &ndash &aacute &eacute &oacute &uacute &ccedil
&lt        &acirc  &ecirc  &ocirc  &ucirc  &ntilde
&quot      &atilde &euml   &otilde &uuml   &divide
&reg       &auml   &igrave &ouml   &yacute
&trade  &shy   &aring  &icirc  &oslash &thorn
        &aelig &iuml           &yuml
```

## Estensioni NetScape

```
Estensioni <HR>      Estensioni IMG          Estensioni Liste
SIZE=          ALIGN=left        TYPE=disc      VALUE=
WIDTH=         ALIGN=right       TYPE=circle    START=
ALIGN=left     ALIGN=texttop     TYPE=square
ALIGN=right    ALIGN=absmiddle   TYPE=A
```

## Gestione Fonts

```
ALIGN=center   ALIGN=absbottom   TYPE=a
NOSHADE        VSPACE=           TYPE=I     <BASEFONT SIZE=>
<NOBR>         HSPACE=           TYPE=i     <FONT SIZE=></FONT>
<WBR>                            TYPE=1
```

trasforma i gadget cycle in menu pop-up... un po' come fa la MUI) in quanto presenta una finestra orizzontale contenente sei gadget di tipo cycle. Anche qui sono memorizzati i comandi HTML di uso più frequente. La quarta applicazione (**Toolkit**) è dedicata agli utenti registrati, in quanto è simile alla prima ma in più presenta una ListView dove l'utente con chiave di registrazione può inserire i suoi comandi. Se, ad esempio, ad ogni pié pagina vogliamo inserire un link allo script welcome.html (quello di partenza) basterà inserirlo in questa lista e lo avremo "pronto all'uso" ogni volta che lo desideriamo. Basterà cliccarci sopra e lo vedremo comparire all'interno del nostro sorgente. Comodo, no? Gli utenti registrati hanno anche la possibilità di avere un on-line Help dei comandi HTML e il pieno accesso all'host ARexx contenuto nei singoli programmi. L'uso di questo programma, come potete vedere, è estremamente semplice. L'importante è avere già una minima conoscenza dei principali comandi HTML, in modo da sfruttare appieno l'accelerazione impartita dagli script ARexx. Non abbiamo trovato alcun problema durante l'uso e il programma che si interfacciano perfettamente con molti dei nostri text-editor. Sappiate che la nostra Home Page è stata interamente scritta grazie ad HTML-Heaven (...e sennò come facevano a tirar fuori la versione 2.5 in meno di un mese?). Una delle peculiarità più importanti di questo pacchetto è la piena compatibilità con lo standard HTML+ (aspettiamo anche la compatibilità con la nuova versione di HTML; la 3.0) che fornisce diversi nuovi comandi di impaginazione e decorativi. Purtroppo su Amiga (fino a che non uscirà la versione ufficiale di AMosaic 2.0) non possiamo "godere" di tutti i vantaggi forniti dai "forms" e dalle altre estensioni. Infatti l'ultima versione di AMosaic (la 1.3) non supporta nessuno dei comandi HTML+ only (cosa che invece fanno i programmi Netscape e Arena per le altre piattaforme), quindi per ora dobbiamo solo pazientare. Se abbiamo a disposizione un PC (sic) o un Macintosh (doppio sic) oppure una workstation Unix (niente da dire!!) possiamo verificare la nostra Home Page prima di metterla in linea. Oppure possiamo aspettare ancora qualche settimana, in quanto la prossima versione di AMosaic supporterà tutto il supportabile (dai comandi HTML+ alle nuove estensioni 3.0 come alcuni form e i background). A voi la scelta... Ora vediamo alcune di queste particolari estensioni fornite dall'HTML+ e alcune novità presenti nella 3.0.

## I nuovi comandi

Le penultime versioni del linguaggio HTML (la 2.0 e la "plus") aggiungono molti parametri di controllo del testo; allineamento a destra, a sinistra e centrato, creazione di form, incolonnamenti e bottoncini vari, gestione completa dei link locali (una sorta di GOTO da un item all'altro) e molte delle funzioni aggiunte da Netscape-Mozilla (chiamate in gergo "Mozillesi" in quanto parti di un dialetto specifico di questa versione). In queste pagine potrete trovare un elenco esauriente delle funzioni presenti in HTML-Heaven. Se avete voglia e tempo potete provarle tutte. Il bello di un linguaggio come l'HTML è che provare non costa nulla e non è pericoloso. Non si rischia affatto di formattare né di cancellare nessun disco... al massimo ottenete qualche schifezza male impaginata e disordinata! Per esempio, esiste una serie interessante di comandi per l'enfatizzazione dei testi. Vi lasciamo immaginare cosa facciano rispettivamente i comandi <STRONG> e <BLINK>!! Oppure potrete trovare molto utili le estensioni al comando <IMG SRC-="nomefile">. Questo comando permette di inserire un'immagine (GIF o JPEG) all'interno della pagina e, senza alcuna funzione aggiuntiva, allinearla a destra. Se vogliamo far comparire questa immagine al centro della pagina basterà aggiungere l'estensione ALIGN=center, in questo modo: <IMG ALIGN=center SRC="nomefile">. Esiste anche la possibilità di scalare l'immagine in modo da visualizzarla più piccola o più grande: basterà specificare le estensioni WIDTH ed HEIGHT all'interno di <IMG SRC="nomefile">. Per i fantasisti possiamo dire che con le nuove versioni di HTML è anche possibile fare le seguenti cose: animazioni, sfondi e testi colorati. Per le animazioni basterà specificare all'interno del comando "IMG SRC" non più una sola immagine ma una sequenza di più immagini. Chiaramente, il frame-rate sarà fortemente legato alla velocità di caricamento e visualizzazione. Naturalmente per un'operazione simile sono da preferire immagini molto piccole e poco colorate (pochi bitplane), pena un rallentamento generale sia di animazione sia di caricamento. Per gli sfondi basterà specificare l'opzione BACKGROUND all'interno del comando <BODY>. Questa è la sintassi corretta: <BODY BACKGROUND="nomefile">. Anche in questo caso vale lo stesso discorso fatto per le immagini (tranne l'impaginazione). Devono essere in formato GIF (in questo caso il JPEG penalizza troppo la velocità di caricamento), non troppo grandi (basta anche una texture con risoluzione 120x100) e non troppo colorate. Quest'ultimo particolare è importante in quanto degli sfondi "stra-colorati" (magari con tonalità spacca-retina!) rendono la lettura della pagina alquanto difficile. Basterà usare delle texture con colori delicati e poco contrastati per creare una pagina dall'aspetto gradevole e riposante. Questa scelta è comunque strettamente legata al vostro gusto estetico; al massimo nessuno verrà a visitare la vostra HomePage!! Nel caso volessimo usare uno sfondo scuro, l'HTML ci mette a disposizione dei comandi per cambiare la palette e quindi il colore dei testi. Purtroppo queste ultime estensioni non sono disponibili all'interno di HTML-Heaven... peccato!

Anche per questa volta abbiamo concluso. Se siete degli appassionati di HTML non potete fare a meno di procurarvi HTML-Heaven. Il giudizio finale su questa applicazione non può che essere positivo, e per questo lo consigliamo vivamente a tutti i NET-SURFER che posseggono una Home-Page o che vogliono costruirsene una... In attesa della fatidica nuova versione di AMosaic abbiamo tutto il tempo di studiarci queste nuove estensioni in modo da essere pronti ad aggiornare i nostri sorgenti. Noi lo stiamo già facendo... Nella prossima puntata faremo un piccolo tutorial per mostrarvi come realizzare una super-pagina HTML, ricca di form, decorazioni varie e trucchi di impaginazione. Più di così non sappiamo che offrirvi... il resto verrà dalla vostra fantasia. Buon lavoro e arrivederci al prossimo numero.






# Lightwave v3.5: animazioni fatte in casa...

di **Paolo Griselli**

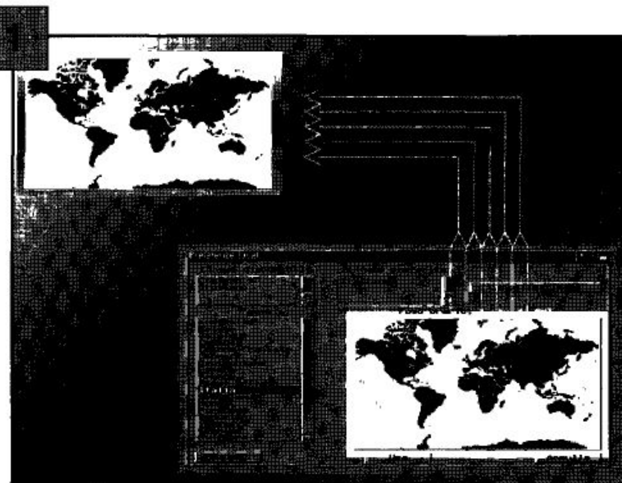



Questo mese abbiamo deciso di non trattare un argomento in particolare, ma di fornire un tutorial che, nei limiti dello spazio a disposizione, sia in grado di esaurire completamente una sessione di lavoro. Dato che il "pane quotidiano" di Lightwave sono le animazioni, abbiamo ideato (ed illustrato) un semplice progetto che, senza bisogno di troppi preparativi, riteniamo sia un buon compromesso tra semplicità e qualità di resa dell'effetto finale. Gli argomenti trattati, come detto, sono diversi: si va dalla modellazione e gestione delle superfici nel Modeler, all'applicazione di brush e texture procedurali (in diverse modalità operative) nel Layout, allo studio ed utilizzo delle Lens Flare, per finire con la costruzione di un piccolo set pronto per essere animato. Come avrete capito, chi di voi fosse interessato alla produzione di "flying logos" o simili troverà di sicura utilità questo breve escursus.

Dobbiamo, per finire, rivolgere un appello a chi di voi avesse dei dubbi, perplessità o desiderasse semplici consigli: scrivete!

Solo così ci permetterete di capire le vostre reali esigenze e quindi di porre termine, nei limiti dell'umano, ai dubbi che vi assillano.

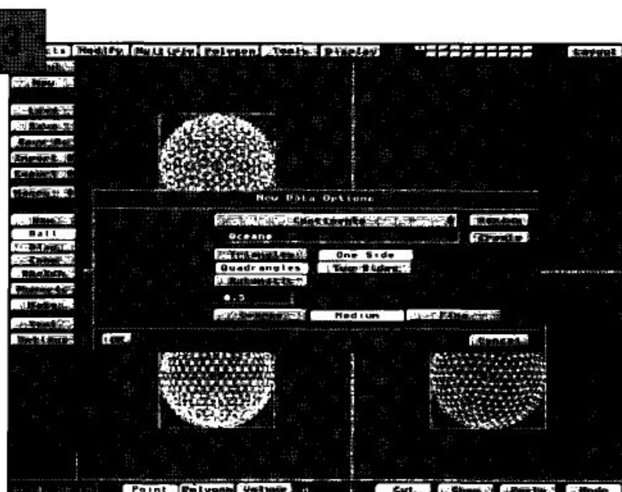
Non ci rimane che augurarvi buon lavoro ma, soprattutto, buon divertimento.



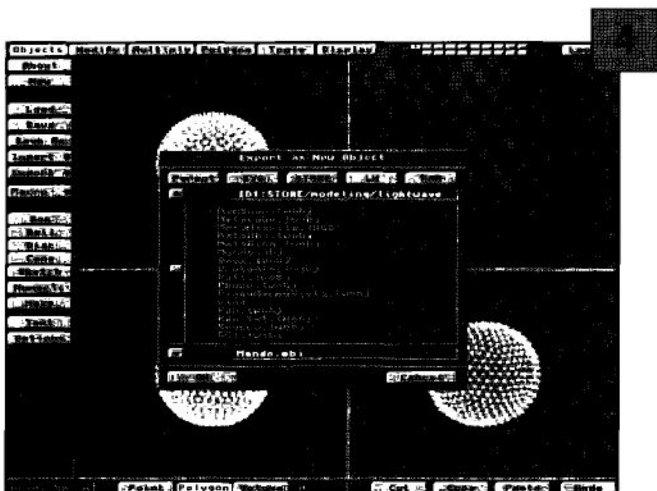

Tradendo l'ormai da tempo affermata abitudine di far precedere il tutorial vero e proprio da complicate e fastidiose operazioni "preliminari", questa volta ci limiteremo ad eseguire una semplice procedura di "grab, cut and paste" dello schermo WB, al fine di procurarci l'unico brush necessario per portare a termine il lavoro. Attivate il grabber di schermi da voi preferito (es: Slurp, Grabbit ...). Cercate nella directory "prefs" del disco sistema il programma "Locale". Attivatelo e, all'apparire della sua interfaccia, "grabbate" lo schermo del Workbench. Successivamente editate il file grafico generato con un programma di grafica pittorica e ritagliate il mappamondo. Eliminate impurità varie e definite una palette di 2 colori, in maniera che la terraferma venga raffigurata come nera, mentre il mare bianco.
Salvate tutto ed uscite da ogni programma attivato. Potete ora far partire Lightwave.




Entrate subito nel Modeler. Selezionate dal menu "Objects" la voce "Ball" e poi "Numeric".
All'apparire del requester selezionate "Tasselation", portando a 3 il valore "Level". Cambiate i valori relativi alle dimensioni in "100", facendo attenzione che le unità siano "cm". Confermate con "Ok" e premete "Enter". Apparirà una sfera poligonale.
Con il tasto "q" attivate il requester per la definizione della "surface".
Inserite "Continente" come nome e confermate.

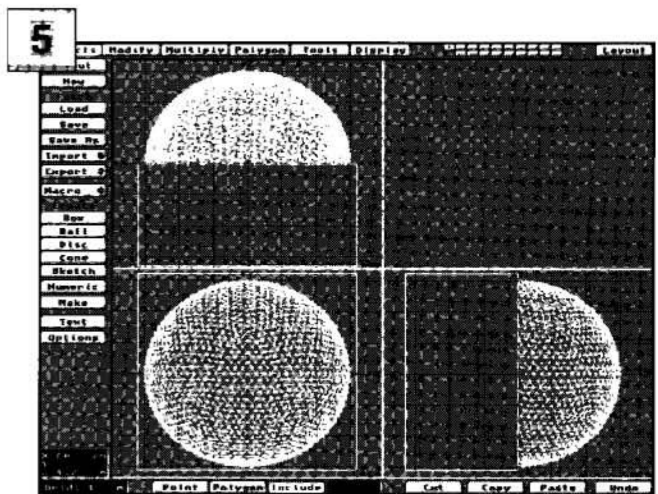


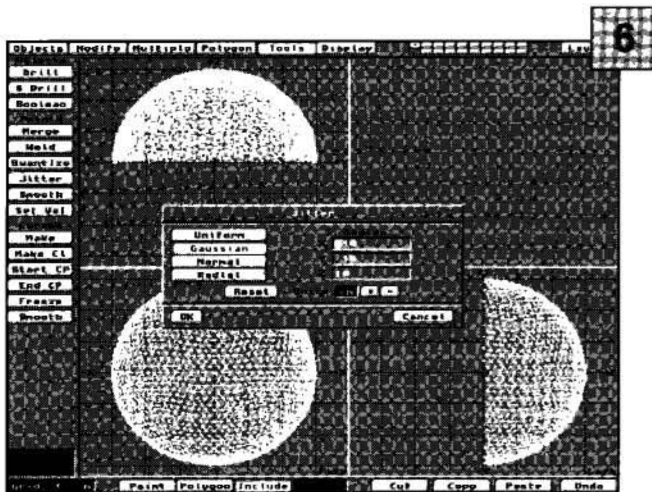

Dal menu "Objects" selezionate "Options" e create una nuova superficie di nome "Oceano". Notate che deve essere selezionata come "Current" prima di uscire dal requester. Confermate con "Ok".
Ripetete l'operazione descritta nel punto 2 (creazione di una sfera), con l'unica differenza che il valore delle dimensioni nei tre assi dovrà essere "95". Apparirà una nuova sfera, situata all'interno della prima.




Sempre dal menu "Objects" selezionate "Export" "New"; all'apparire del requester definite la directory del disco dove l'oggetto andrà riposto.
Scegliete "Mondo" come nome (per evitare fraintendimenti).
Dopo aver confermato, potete cancellare il tutto con il tasto "z".

Abbiamo creato quella che diventerà nel Layout il nostro pianeta nativo. Passiamo ora alla costruzione di un campo stellato da utilizzare come sfondo.
Come già visto attivate il pannello "Ball Numeric". Portate a "4" il valore di "tasselation" e a "300" le dimensioni sui tre assi. Confermate.
In modalità "Volume Include" (pulsantiera in basso!), selezionate metà della sfera appena creata. Aiutatevi con il tasto "a" per mostrare l'oggetto in tutte le sue parti.
Con il tasto "z" cancellate i punti selezionati: otterrete una semisfera.




Fate scomparire il box di selezione premendo con il tasto destro del mouse su un bordo qualsiasi dello schermo (per sicurezza, non all'interno della quad-view). Scomparso il rettangolo premete il tasto "q": apparirà il requester per definire la superficie. Inserite "Star" nell'apposito spazio e confermate. "Exportate" l'oggetto come visto in precedenza, dandogli il nome "Stelle".

Entrate nel Layout. Come prima cosa sarebbe auspicabile definire i modi video da utilizzare, l'antialiasing, la directory di salvataggio dei file grafici ecc. Tutte queste procedure sono abbastanza intuitive e comunque sono state affrontate nei tutorial precedenti, per cui non verranno ripetute. L'unica eccezione è per il "Sampling threshold" dell'antialiasing (menu "Camera") che per velocizzare i calcoli può essere impostato a valori intorno alla cinquantina.
In modalità "Edit" "Camera" definite come target l'oggetto salvato con il nome "Mondo". Il tasto per fare ciò è posizionato nel pannello in basso a destra dell'editor.
Fatto questo la camera punterà sempre al "centro della terra".
Dal pannello "Images" caricate il brush in precedenza salvato, raffigurante la terra: verrà successivamente utilizzato come mappa di trasparenza...
Per finire, nel pannello "Scene", portate a 100 il valore di "Last frame".

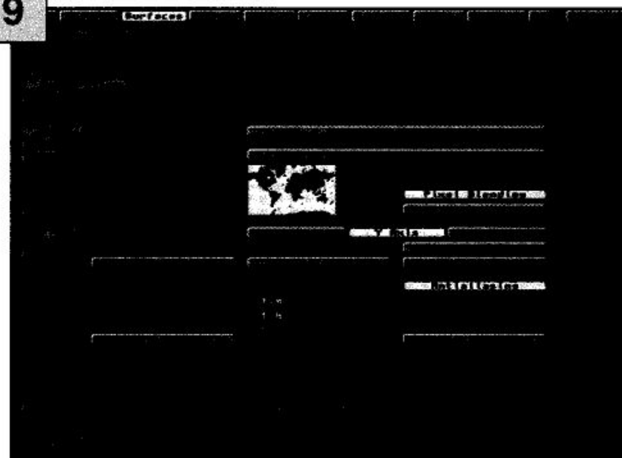






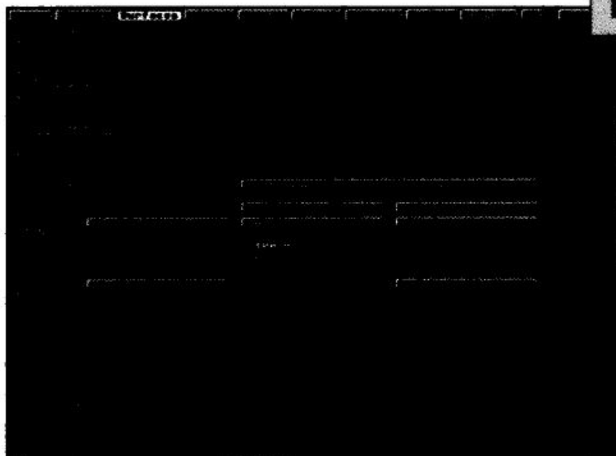
Passiamo alla definizione degli attributi di superficie. Attivate il pannello "surface". Seguono i valori relativi al colore, alla specularità ed alla luminosità delle tre superfici "Continente", "Oceano", "Star".
"Continente": Color (R=200, G=162, B=116); Specular (30%, "High"); "Double sided" e "Smoothing" attivati.
"Oceano": Color (R=0, G=37, B=78); Specular (30%, "High"); solo "Smoothing" attivato.
"Star": Color (R=196, G=B=255); Luminosity (100%); solo "Double sided" attivato.
Una volta inseriti questi valori potete passare alla gestione dei brush e delle texture.

9



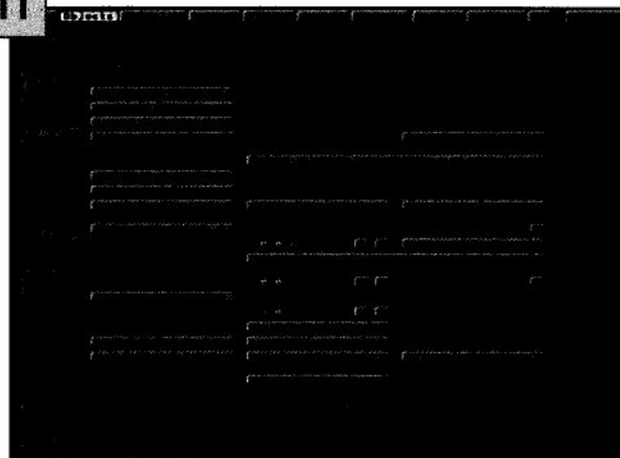
Senza uscire dal pannello "Surface", attivate il materiale "Continente".
All'altezza del parametro "Transparency" trovate una "T". Premetela per attivare il pannello di configurazione di brush o texture).
Come detto, la tipologia di mapping che adotteremo sarà "filter map", ovvero mappa di trasparenza. In sostanza le parti chiare del nostro brush renderanno invisibile la porzione di oggetto sottostante, mentre le parti scure svolgeranno un funzione inversa. Cambiate "Texture type" in "Spherical image map". Definite il nostro brush come "Texture image". Fate riferimento all'immagine a lato per i restanti setting.

10



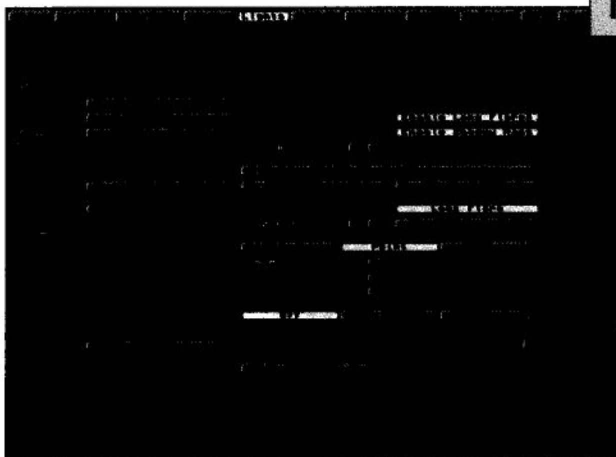
Confermate. Cliccate ancora sulla "T" questa volta però situata accanto alla dicitura "Bump map". Nel requester specificate "Fractal bumps" come "Texture type".
Ponete a "100%" "Texture amplitude" ed a "5" "Frequencies".
Entrate poi nel menu "Texture size" e ponete a 0.01 tutti i valori relativi al dimensionamento.
Confermate e uscite dal pannello di controllo delle texture.
Rimanete ancora po', invece, nel pannello "Surface": cambiate "Current surface" in "Oceano" e ripetete in maniera identica questo punto. Doterete anche l'oceano di una rugosità frattale alquanto appariscente...

11



Uscite definitivamente dal pannello "Surface" ed entrate in quello "Objects". Selezioante "Stelle" come "Current object". Ponete "Poligon size" a "5%": in questo modo i poligoni della semisfera verranno rimpiccioliti del 95%, simulando un campo stellato.
Disattivate tutti i gadget relativi alla gestione delle ombre.
Uscite dal pannello.

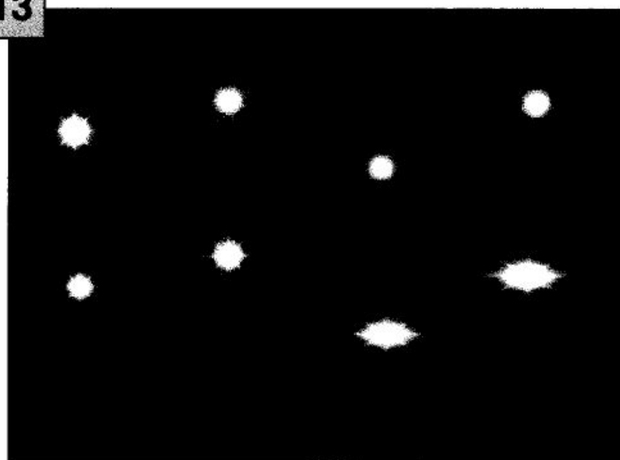
12



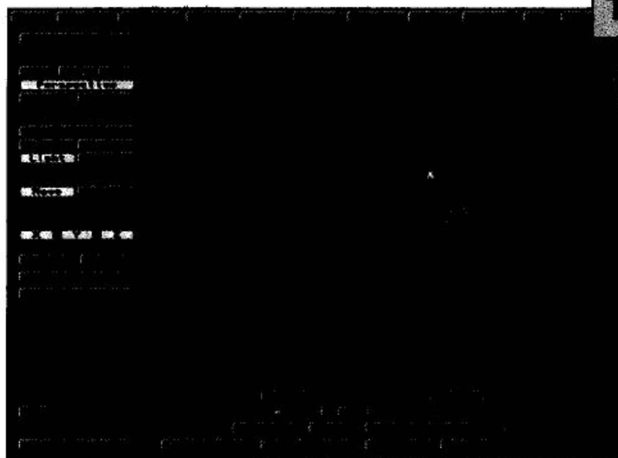
Passiamo alla creazione di un decente apparato illuminotecnico.
Per fare ciò occorre dotare la scena oltre a quella presente di default, anche di altre due sorgenti luminose. Importante dire che l'ultima verrà utilizzata come efficace sostituta del nostro caro Sole...
In modalità "Edit light" ponete come target (pannello in basso a destra) ancora l'oggetto "Mondo". Premete poi sul tasto "Move" e deselezionate gli assi "X" e "Z". La lampada dovrebbe trovarsi al centro della scena: impostate la visuale come "XY" (pannello a sinistra) e spostatela con il tasto destro del mouse in maniera che sovrasti tutta la scena (come una sorta di copricapo).
Raggiunta la posizione confermate con "Enter" due volte per creare il relativo keyframe. Entrate nel pannello "Lights" e clonate una volta la lampada (tasto "Clone lights"). Uscite dal pannello e con il tasto destro del mouse spostate verso il basso la nuova sorgente luminosa, simmetricamente alla sorgente originale. Premete poi due volte "Enter".

Entrate ancora nel pannello "Lights" e premete il tasto "Add Light".
Ponete i valori (R, G, B) di "Light color" a (255,212,151).
Cambiate "Light type"in "Point" e disattivate le ombre riportate ("Shadow type" a "Off").
Attivate il gadget "Lens flare" e premete poi sul tasto "Flare option".
In figura abbiamo riportato le diverse tipologie di lens flare ottenibili con Lightwave: ci è sembrato che quella posta in alto a sinistra simuli con una buona approssimazione l'illuminazione solare nello spazio (forse con qualche (coreografica) "sbavatura" di troppo...). Comunque sia è quel tipo di lens flare che andremo a simulare. Ecco i settaggi da noi utilizzati: "Flare intensity" = "100%"; "Fade off screen" e "Fade Behind Objs" attivati; tutto il resto disattivato ad eccezione di "Central glow", "Glow behind objs", "Star filter" e "Random streaks".
Confermate ed uscite dai vari menu.

13

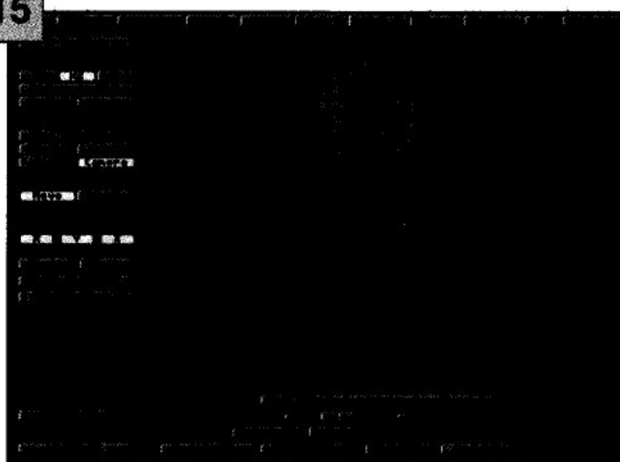


14



Non vi rimane che posizionare correttamente quest'ultima sorgente luminosa: la posizione ideale è raffigurata in figura e si può localizzare in alto a sinistra rispetto al globo terrestre, quasi attaccata alla superficie.
Utilizzate la funzione "Move" per eseguire il corretto posizionamento su tutti gli assi.
La camera dovrà invece rimanere allo stesso livello dell'equatore del pianeta. Entrate in modalità "Edit" "Camera" ed attivate la visuale "XZ" (dall'alto).

15



Disattivate il tasto "Y" e posizionate la camera in prossimità del lato sinistro della superficie del pianeta. Aiutatevi con la visuale dalla camera ("View" "Camera"): in figura il punto è raffigurato dall'estremo in alto a destra della linea raffigurante il percorso della camera.
Una volta soddisfatti premete due volte "Enter". Spostate poi la camera sul secondo punto in evidenza; premete "Enter" una volta e ponete a 30 il numero del keyframe da creare. Ripetete l'operazione per l'ultimo punto, specificando come keyframe "85". Durante i restanti fotogrammi (15) la camera rimarrà ferma nell'ultima posizione.

16



Diamo un tocco di realismo al tutto facendo ruotare il pianeta: in modalità "Edit" "Object" "Rotate" e con l'oggetto "Mondo" selezionato, ruotatelo, dopo aver disattivato i gadget "P" e "B", di 360 gradi (o anche meno). Premete "Enter" e ponete a "100" il numero del keyframe.
Entrate nel menu "Scene" e salvate il tutto con "Save scene".
Non vi rimane che eseguire il rendering con l'apposito tasto "Render", specificando frame iniziale/finale, step e modalità automatica se volete lasciar lavorare autonomamente la macchina.
Finiscono qui le nostre/vostre fatiche: prima di concludere vi rinnoviamo l'invito a scrivere per dubbi, idee, progetti e via dicendo. Così facendo contribuirete a rendere più vostra la rivista.
Buon lavoro e... alla prossima!

# Accessori per il Workbench

***Alla ricerca di un giusto compromesso tra utilità e occupazione di memoria per i maniaci delle commody. Cosa offre il panorama software?***

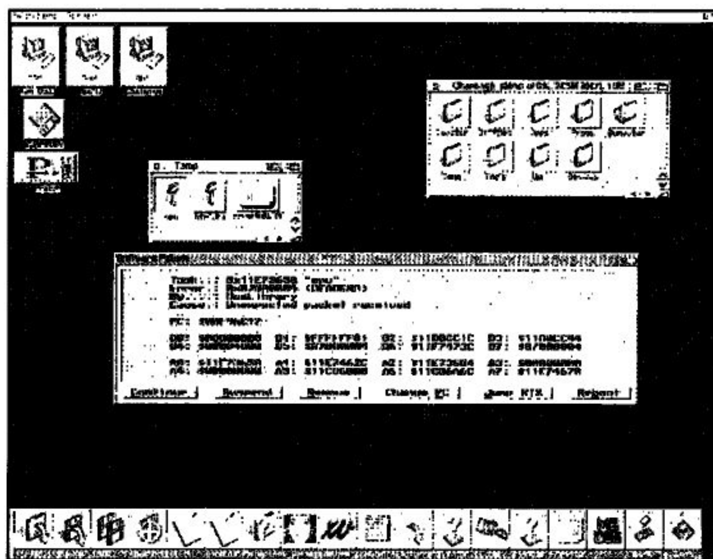
# WBStartup e dintorni

*di **Maurizio Bonomi***

Una delle caratteristiche più interessanti e uniche del Workbench è la sua quasi illimitata espandibilità e configurabilità. Per quanto riguarda quest'ultima caratteristica Workbench ci fornisce molti strumenti di configurazione. Tramite le Preferences, possiamo cambiare i colori, sfondo e caratteri e con l'ausilio di un icon-editor possiamo creare nuove icone per i nostri file. Possiamo determinare, a priori, le dimensioni della finestra del Workbench e quelle dei nostri dischi, specificando se visualizzare tramite icone o tramite nomi. Riguardo all'espandibilità esistono migliaia di programmi (commerciali e non) a cui viene affidato il compito di aggiungere, modificare, "patchare" o estendere le principali funzioni dell'ambiente operativo. Tutto questo avviene tramite un sistema detto "commodities" che rende la vita dell'utente più facile e rilassante. Infatti ogni commodity può essere "controllata", disattivata o "quittata" in qualsiasi momento con l'ausilio dell'utility Exchange (anch'essa una commodity!). Per rendere le cose più facili, i progettisti del nostro beneamato OS hanno pensato di

aggiungere un cassetto dove l'utente possa riporre le utility che intende lanciare automaticamente al termine di ogni boot. Basta trascinare l'icona desiderata all'interno di questo cassetto e al boot successivo Amiga caricherà quella commodity automaticamente. Stiamo parlando della WBStartup, naturalmente. Esistono poi delle ulteriori caratteristiche di questa funzione come la possibilità di scegliere la modalità e la priorità di esecuzione, la hot-key di richiamo e altri parametri; tutto tramite i fatidici Tooltypes... ma questo è un altro discorso. Infatti, con questo articolo, cercheremo di creare un ambiente operativo efficente ma poco dispendioso in termini di memoria. Esiste, appunto, una piccola controindicazione a questo tipo di espandibilità: spesso tutte queste piccole utility, messe insieme, ci "rubano" diversi byte di preziosa memoria e, visto che si tratta ancora della periferica più costosa, forse ci conviene fare i nostri calcoli e darci una regolata. Specialmente se siamo a corto di FAST RAM!! Fra poco vedremo (secondo la nostra modesta opinione) quali sono le commodity di cui si può fare a meno e quali, invece, sono di vitale importanza. Attenzione! Non abbiamo nessuna intenzione di influenzare le vostre scelte... siete liberi di installare nella WBStartup quello che volete. Abbiamo solo intenzione di mostrarvi come si possa ottenere il meglio con il minimo spreco di memoria. Una sorta di Workbench ottimizzato da prendere come esempio (sempre che lo riteniate all'altezza!). Per formulare i nostri giudizi abbiamo stilato un piccolo teorema basato sul rapporto fra utilità e consumo di memoria. Se il consumo di memoria è superiore all'utilità, il programma non merita di essere inserito nella nostra WB-Startup. Al contrario verranno promossi tutti quei programmi (o meglio "commodities") che nonostante un notevole consumo di memoria, aggiungono delle indispensabili funzioni al nostro WB. Siamo consapevoli del fatto che un giudizio di utilità è estremamente soggettivo, ma siamo anche convinti che dei consigli possano chiarire molti dubbi o aiutare nelle scelte. A voi l'arduo compito di giudicare, provare, adottare o scartare...

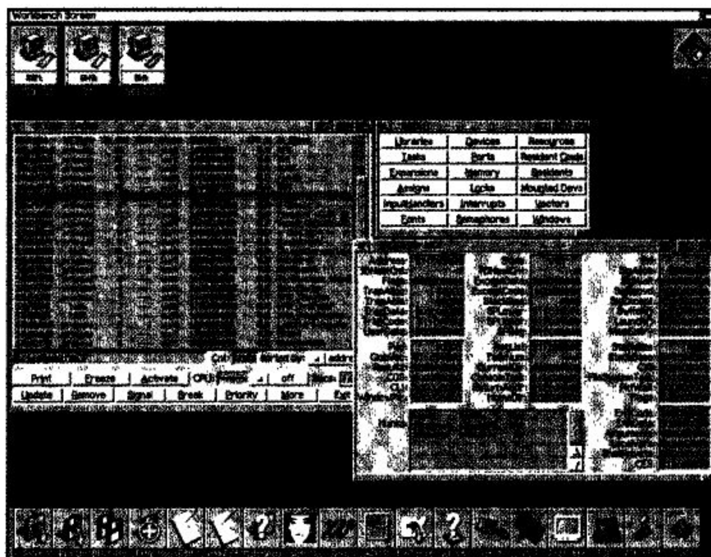
La maggior parte di noi, qui in redazione, possiede una forte predilezione per la grafica su computer (dalla 2D al ray-tracing) e riteniamo sia uno dei cavalli di battaglia che ha portato Amiga nel settore professionale. La grafica, lo sappiamo tutti, richiede però molta, ma molta memoria. Non stiamo parlando di disegnini fatti con Deluxe Paint o delle solite sferette renderizzate con Imagine, ma di lavori di qualità professionale: immagini a 24 bit, fotoritocco, conversione di formati, animazioni 3D complesse e chi più ne ha più ne metta. Queste bellissime attività richiedono enormi quantitativi di memoria ed è per questo che dobbiamo "imparare" a sfruttarla fino all'osso senza sprecarne neanche un byte. Non valgono discorsi tipo: "Si, vabbé. Io lancio ventimila commodity ma poi, se ho bisogno di RAM, posso disattivarle tutte!". Amiga possiede alcuni piccoli difettucci (che conoscete bene) tra cui quello di permettere ai programmi dei giochetti sporchi, che spesso si traducono in frammentazione della memoria e altre noie. I programmi di grafica (2D come 3D) hanno bisogno di interi blocchi di memoria contigua; basta che una sola di quelle commodity si "dimentichi" di deallocare un byte per trovarci la RAM spezzata in due chunk... e addio Z-buffer ! E allora ci domandiamo: ne è valsa la pena? Ecco, dunque quali sono i programmi che scarteremmo e quali, invece, riteniamo possano essere un valido complemento al nostro ambiente di lavoro.



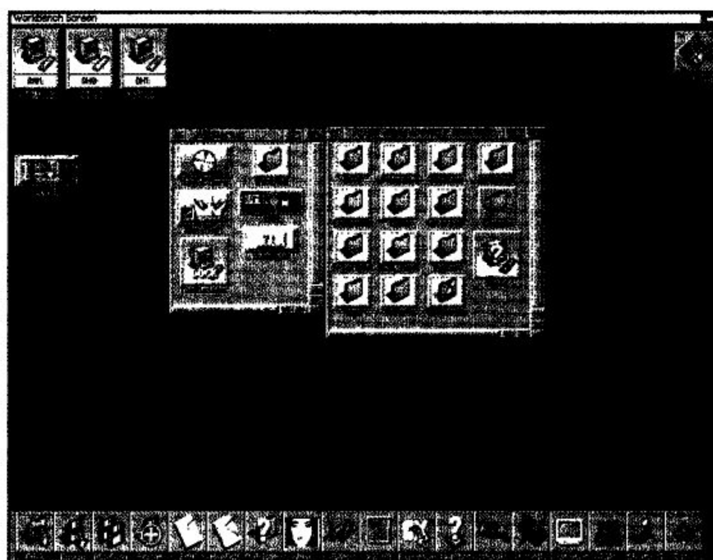
*Ecco cosa vi permette di fare MCP... un controllo completo delle GURU meditation!!*

## Quali scarteremmo

Partiamo da quei programmi che si possono definire decorativi, in quanto non aggiungono particolari funzioni ma abbelliscono delle esistenti. Uno di questi si chiama **ARQ** che "patcha" i requester di sistema aggiungendo una piccola animazione, centrandoli nello schermo e permettendo l'uso dei tasti INVIO ed ESCAPE. ARQ possiede all'interno del proprio codice tutti i dati riguardanti le animazioni e, per questo motivo, occupa molta memoria (l'ultima versione che abbiamo visto occupava più di 40 Kb di RAM). Ma analizziamo l'aspetto utilità: poca, a dire il vero. Le animazioni sono carine ma inutili, la centratura del testo e l'uso dei tasti sono comodi ma 40 Kb ci sembrano troppi per questo. Stesso discorso vale per le commodity fornite insieme al workbench (fatte da mamma-Commodore) che hanno una sola funzione e si mangiano la memoria come se fosse una torta al cioccolato! Un esempio: **FKey** aggiunge alcune hot-key al workbench e per fare questo occupa 12 Kb di RAM. E voi penserete: "Quante storie! Sono solo 12 Kb!!". Certo! 12 Kb per le hot-key, aggiunti ai 40 Kb per i requester e magari ad altrettanti per l'**AmiDOCK** (uno dei primi dock tipo ToolManager) e siamo arrivati a quasi 100 Kb. Se avete solo 2 Mbyte di FAST vi conviene farci un pensierino su quella manciata di Kappa poco usati. Un altro programma decorativo (di indubbia bellezza) è il famoso **MagicMenu** che permette di avere i POP-UP menu in aggiunta ad un accattivante look tridimensionale. Ottimo "grado di utilità" quindi. I POP-UP menu sono comodi e velocizzano molte operazioni sia sul Workbench sia su altri programmi. Ma a che prezzo? Ben 55 Kb di memoria. Anche qui usciamo un po' dai limiti!! Inoltre MagicMenu denuncia alcuni problemi di incompatibilità con diversi programmi un po' vecchiotti che, spesso, sfociano in GURU



*L'utility che ci ha permesso di analizzare le nostre configurazioni...*



*Questa è la nostra WBstartup... e la vostra ?*

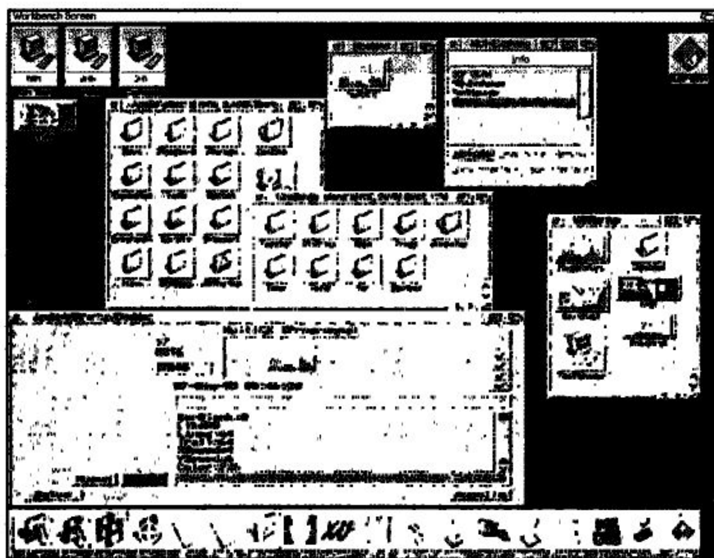
improvvise. Una commodity che ci ha creato non pochi problemi è l'utile **CycleToMenu** che trasforma i gadget di tipo cycle in POP-UP menu (il "look" dei menu è pienamente configurabile). Questo bel programmino (occupa poca RAM ed è di indubbia utilità) potrebbe superare il nostro esame ma, purtroppo, delude in un campo di fondamentale importanza: la pulizia del codice. Questo programma "manda" in GURU alcuni tra i migliori monitor di sistema (tra cui il solidissimo SCOUT) appena se ne richiede una descrizione dettagliata. Ciò non ci è piaciuto affatto!! Abbiamo anche riscontrato qualche "enforcer hit" che dimostrano quanto il programma agisca in modo non molto amichevole. Ed ecco un altro parametro che può pregiudicare il giudizio finale di una utility: la non osservanza dei dettami Commodore. Lavorando in un sistema poco protetto come l'AmigaOS i programmi scritti male rischiano di diventare delle bombe nascoste di nitro-glicerina, pronte ad esplodere al minimo "urto". Purtroppo nel campo delle patch e delle commodity universali gli enforcer hit sono frequenti. Se dovessimo eliminare tutti i programmi che provocano qualche atto impuro nei confronti di AmigaOS rimarremmo con una manciata di utility e niente più. Cercheremo, quindi, di considerare solo i casi più "sporchi". Per gli appassionati delle patch di sistema esiste un utility decisamente ben fatta che meriterebbe di essere promossa. Non l'abbiamo fatto per un motivo ben preciso che capirete nel prossimo paragrafo... Si tratta di **REQChange**, una patch che permette di "correggere" tutti i requester standard (ARP, ASL, di sistema e REQ) in modo da usare quelli della **ReqTools.library** che risultano più efficienti e configurabili. Il pacchetto si compone di un piccolo eseguibile (StartRC; non è una commodity ma lo si può disattivare rilanciandolo) e di un programma di configurazione da inserire nel cassetto SYS:Prefs. Ottima interfaccia, configurabile fino all'ultimo byte e solido. Insomma, un programma utile e affidabile. L'unico neo (abbastanza fastidioso) è che il programma StartRC, una volta lanciato, non compare né come task né come processo. Ma dove è andato a finire ? Questo fatto non ci ha permesso di valutare con precisione l'effettivo consumo di memoria che, a occhio, pare attestarsi intorno ai 20 Kb. Quindi, nonostante tutto quello che offre, ci pare ben ottimizzato. Non abbiamo voluto installarlo comunque a causa della nostra "mania" di volere la macchina sottocontrollo ad ogni costo. Il solo fatto che il programma denunciasse un comportamento così "criptico" nei confronti del sistema ci ha indotto a riconsiderare una sua eventuale "promozione". Se siete invece dei possessori di schede grafiche (come noi, felici utenti di Picasso-II) non potrete fare a meno di uno Screen Promotor. Questa utility (generalmente di tipo commodity) permette di crearsi un database di schermi da promuovere (ad esempio: da schermo Amiga a schermo Picasso). Nel caso di quest'ultima scheda grafica esiste un utility (usabile anche con altre schede tipo Retina o EGS) chiamata **ChangeScreen** che svolge, appunto questa funzione. Il verdetto è il solito: "occupazione indebita di RAM". ChangeScreen si mangia ben 38 Kb di RAM (peraltro con il database vuoto)! Bocciato senza via di scampo! Per chi non può farne a meno diciamo di pazientare e di passare al paragrafo seguente... troverà pane per i suoi denti!

## Le nostre promozioni: MCP

Ora vedremo chi, invece, ha passato il nostro esame. Ammettiamo di essere stati molto severi, ma abbiamo pensato un po' meno allo smanettone con A4000 e 18 Mb di RAM e un po' di

più al povero studente con A1200 e 2 Mb di RAM. Il primo programma che supera a pieni voti (e si piazza in testa in quanto ad affidabilità, utilità e efficienza) è il nuovissimo MCP (l'ultima versione dovrebbe essere la 1.04). Questa sorta di commodity riunisce in sé la maggior parte (se non tutte) le funzioni più richieste dagli amanti del super-workbench! Elencarle tutte sarebbe un po' azzardato (sono veramente tante); ci limiteremo ad indicarvi quelle più interessanti. Oltre a tutti i parametri di controllo del puntatore (velocità, accelerazione, autopoint...) troviamo anche una raccolta di patch di sistema (quante righe di user-startup risparmiate) tra cui PatchRGB32 (corregge un baco del S. O. 3.0 nella gestione della palette), NoClick (indovinate a cosa serve), PatchOpenWB (tappa un altro buco del 3.0) e altri ancora. Non dimentichiamo poi l'utilissima patch che elimina l'immancabile attesa durante la scelta di un font (creando un file aggiornabile dove viene memorizzato il contenuto della directory FONTS:) oppure quella che protegge un device dalle formattazioni accidentali. Troviamo anche alcune "goodies" come il movimento e il resize opaco delle finestre (come i sistemi X-Windows), l'AssignWedge (se manca un assign salta fuori un requester che vi chiede di crearlo, montarlo o ignorarlo) unito al "classico" patch per i requester (da ASL, ARP, REQ a REQTOOLS), alcuni screenblanker (molto ben configurabili), uno scompattatore automatico di file "crunchati" (con PowerPacker e simili), una miriade di hotkeys tutte definibili, e pure un bellissimo screen-promotor! Tenete conto che queste sono circa la metà delle funzioni presenti in questo programma. Chissà quanta RAM si mangia, penserete voi! Sbagliato! Tutto ciò è raccolto in poco più di 48 Kb di codice che si traduce in circa 43 Kb di memoria occupata (byte più, byte meno)!!

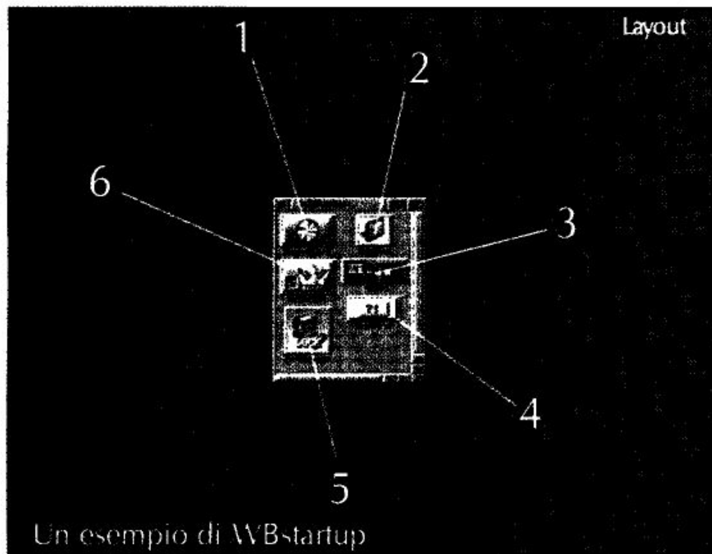
Tenete conto che MCP sostituisce almeno una decina di commodity singole (che si portano dietro tutto il codice di gestione della propria interfaccia). Inoltre usa una tecnica molto intelligente: MCP è in realtà composto di due eseguibili. Uno di questi va lanciato da CLI dopo il comando SetPatch (nella Startup-Sequence) ed è la commodity vera e propria. Non servono né RUN né altri parametri in quanto MCP si stacca completamente dalla CLI da cui è stato lanciato. Il secondo eseguibile è il programma di configurazione (denominato MCP-Prefs) ed è in standard MUI. Infine, è importante ricordare che MCP è completamente FREEWARE; l'autore non richiede nessun contributo e invita gli utenti a registrarsi (gratuitamente) in modo da ricevere via E-Mail gli aggiornamenti software. Chi non sa cos'è o non possiede E-Mail non si deve preoccupare in quanto non esiste alcuna differenza tra la versione registrata e quella non-registrata. Insomma, non possiamo che consigliarvelo vivamente. Noi lo abbiamo "adottato" subito !



*MultiCX in azione... notate anche il MUI-Exchange, degno sostituto di Exchange.*

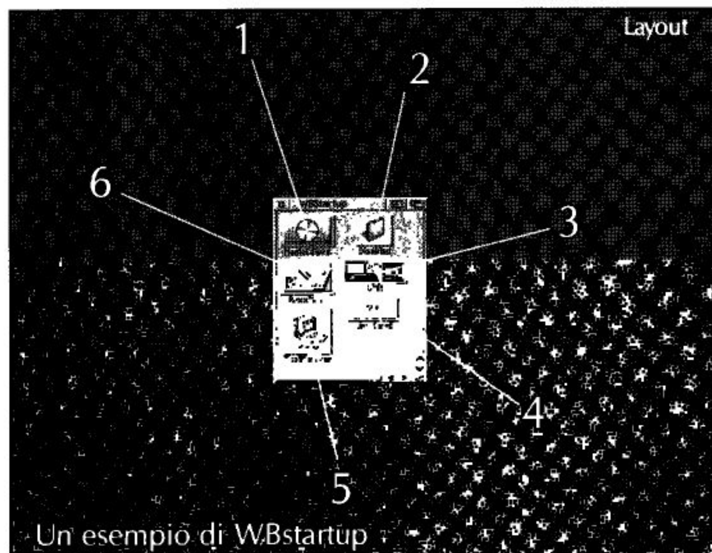
## Per i modesti: MultiCx

Ecco un altro promosso. MultiCx offre moltissime funzioni interessanti (circa la metà di quelle offerte da MCP) unite ad un codice compattissimo e ben congegnato. Tramite questo piccolo programma avrete un ottimo screen-blanker, una serie di parametri di controllo per il mouse (i soliti accelerazione, autopoint, clicktofront e così via), alcune hotkey, un "centratore" di schermi automatico, il fondamentale NoClick per i drive (unito ad un pericoloso "calibratore" per la Trackdisk.device. Attenzione all'uso improprio...) e un parametro di controllo del filtro audio. Il tutto riunito in una commodity di soli 8 Kb! Questa particolare utility non possiede alcuna interfaccia e sfrutta i tooltype per la gestione della propria confi-




*Una "piccola" parte del programma di configurazione di MCP...*

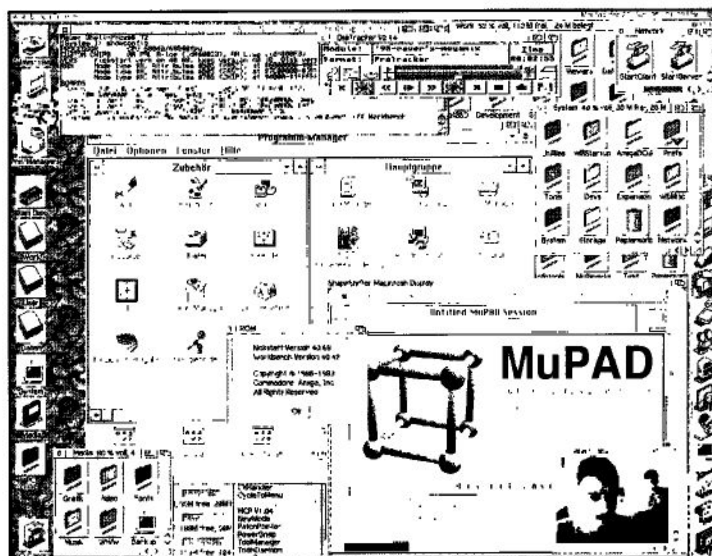
gurazione. Esistono, inoltre, dei programmi "esterni" che permettono di configurare MultiCX tramite una commoda ed efficiente GUI. Grazie a questa sua struttura "essenziale" MultiCX non occupa molta RAM: solo 10 Kb. Non è sicuramente paragonabile al precedente MCP (a cui non sfugge nessun angolino buio del nostro Workbench!) ma risulta comunque di indubbia utilità. A nostro avviso, MultiCX può accontentare pienamente l'utente poco esigente che vuole estendere qualche funzione del WB senza l'aggiunta di orpelli o altre amenità decorative. Vi possiamo dire che prima della comparsa di MCP, MultiCX è stato nostro "compagno" per parecchio tempo e non ci ha mai dato alcun problema. A voi l'ardua scelta...




*Legenda: 1. MagicColors serve a correggere gli errori di palette (2K) 2 Qui ci mettiamo le commodity 3. L'ottimo gestore di memoria virtuale VMM (60K)4 e 5. L'utility per eccellenza...6.MCP*

## Ingiudicabile: ToolManager

Chiudiamo la nostra rassegna con una commodity storica per la quale non ci siamo sentiti di formulare un giudizio: ToolManager. Ci sembra inutile dire cosa faccia: chi non lo sapesse è invitato ad aggiornarsi... Questo programma è ormai entrato nella lista delle utility "indispensabili" per il nostro Workbench. Talmente indispensabile che, nonostante si "freghi" dai 30 ai 100 Kb di RAM (dipende da quanti dock creiamo...) non si può fare a meno di installarlo. È comodo, è veloce ed è solido quanto un blocco di granito. La sua immensa configurabilità permette di creare un Workbench completamente personalizzato: dal disegno delle icone alla posizione dei singoli dock. Noi lo possediamo fin dalla prima versione (dopo essere passati dal mitico AmiDock) e non abbiamo mai trovato il coraggio di disinstallarlo: ne sentiremmo subito la mancanza. Le ultime versioni riescono addirittura a farvi scordare della sua presenza, in quanto, grazie alla nuova libreria ScreenNotify.library, se decidiamo di chiudere il WB non dobbiamo più preoccuparci di chiudere tutti i nostri dock; ci pensa ToolManager... automaticamente! Insomma, non possiamo che consigliarvelo vivamente! Per quanto riguarda il consumo di RAM, sappiate che si possono creare configurazioni speciali non più avide di memoria (basterebbe solo limitare l'uso di icone e brush). Dovete solo darvi da fare e sperimentare... Intanto potreste leggere la fornitissima documentazione (anche in italiano!) che troverete insieme al programma.




*E dopo tutto potrete permettervi anche un WB così*

## Concludendo...

Ed eccoci arrivati alla fine di questa "piccola" digressione attorno al nostro WB e ai suoi accessori. Torniamo a ripetervi che questa piccola classifica vuole solo fornirvi un esempio di come si possa procedere nella pianificazione del proprio ambiente di lavoro. La scelta dei programmi di "contorno" è estremamente soggettiva e legata alla propria configurazione hardware. Le utility che abbiamo "bocciato" sono comunque degli ottimi prodotti, semplicemente non rispondevano ad una nostra esigenza ben precisa per quanto riguarda l'uso del workbench.

Personalmente siamo convinti che i principali metri di valutazione di una utility siano l'efficienza, la sicurezza e la compattezza.

Se avete da proporci qualche altra utility che, secondo voi, risponde a questi requisiti, non esitate a scriverci. Le nostre conoscenze in questo campo, sono limitate (non abbiamo abbastanza tempo per provare le migliaia di utility presenti sul mercato) e siamo desiderosi di ampliarle ulteriormente. Fateci sapere le vostre opinioni... e, occhio alla vostra WBStartup!

57

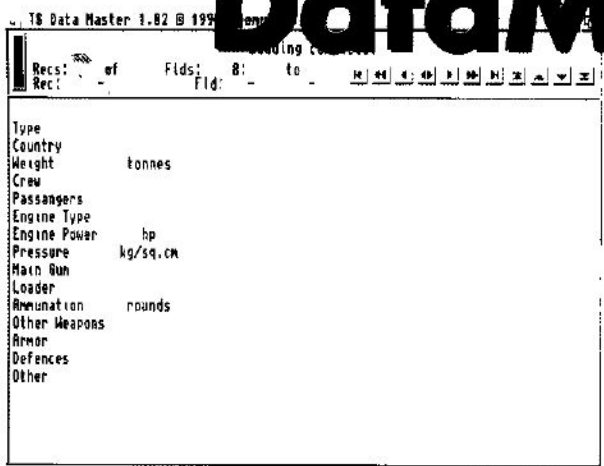
# AMIGA DISK

LIRE 12.000
PER KICKSTART 2.0 / 3.0

Anno VII
Giugno/Luglio '95
MENSILE

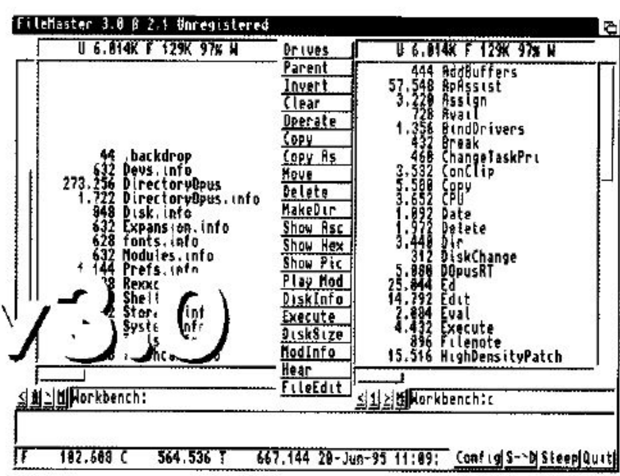
SOFTWARE DI PUBBLICO DOMINIO PER COMMODORE *AMIGA* 500/600/2000/3000/1200/4000

## DataMaster v1.0



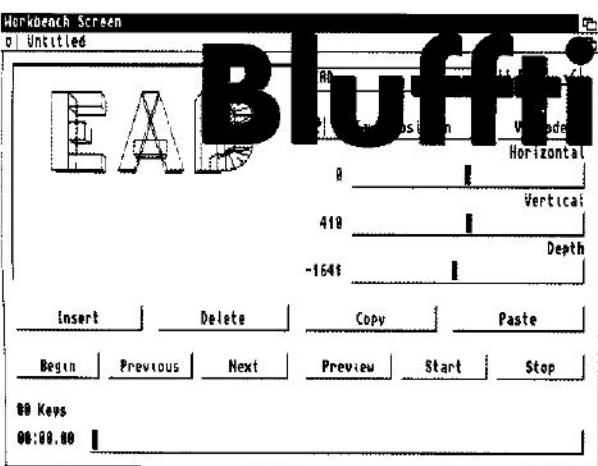

Potente software di database, con sofisticate funzionalità

## FileMaster v3.0




Il nuovo File Manager alla Directory Opus

## Blufftitler v1.1




Videotitolazione con animazioni grafiche 3D

E' IN EDICOLA IL NUMERO DI AGOSTO SETT.

**Ed inoltre:** TinyPlayer v1.0, ShutWB v1.0, WB MakeLink v1.0

Amiga Disk è una pubblicazione GR Edizioni s.r.l. - Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano - Registrazione tribunale di Milano n 536 del 23-8-1988 - Distribuzione Messaggerie Periodici S.p.a. - Direttore responsabile Gianluigi Zanfrognini